GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.201
2007年07期
定价9.80元



破解Wii!!
特报第一回

珍藏海报
VR战士5

DVD超大量赠送
「圣剑传说4」原声音乐集（上）
PSP用游戏「恶魔城·月下夜想曲」
《电击收藏》特别限定壁纸十枚

双重好礼

超值赠品：电击收藏70分钟高清晰影像满载！

「战神2」试玩版全攻略
无坚不裂「最终幻想5A」
全员最低等级全BOSS击破

大特辑「VR战士5」
基础连技详细演练，日本高手大赛实况

游戏报道：高达无双／喧哗番长2／命令与征服3／胜利时刻

DVD

无双报道
大蛇无双
战神2
奥丁晶石／恶魔城X年代记
学园的炼金术士们／纽约街头教父

卷首特辑
Wii对PS3
100万对100万

大充实！五大新栏目齐发！
电玩范特西
解构恐惧
开发者之路／电玩NOVEL
老弦乱弹＆游心戏梦

彻底攻略评细
怪物猎人P 2nd
雷顿教授与不可思议的小镇
灵魂摇篮／除暴战警／牧场物语·共筑小岛 真·风神制作

ISSN 1006-5032
07
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



玩转掌机 没我不行
掌机迷 POCKET GAMER
零售价5.80元
2007年05期 Vol.75
新春超豪华攻略阵
怪物猎人P2/弧光
愿望之间・天使的记忆/死神DS2nd黑衣闪耀的镇魂歌
总力特辑
掌机王者GBA六周年回顾
名作宝山上的孤城
怪物猎人全新互动栏目
狩人营地
ISSN 1672-8866
电子天下
Vol.75
2007年5期
5.8元/期
豪华大作攻略
伴您掌上畅游
3月9日
全国上市
送你最新掌机
烧录卡
大抽奖
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

卷首

100万VS.100万

PS3VS.Wii

自从去年年底次世代主机大战另外两大主角PS3和Wii先后发售以来，围绕着它们的讨论也愈发热烈起来，毕竟各款新主机都有许多自己的支持者，360由于早已发售一年多，所以大家最关心的还是PS3和Wii这两个“新人”的表现。随之而来的年末商战中各主机争相斗艳，硬件厂商们也在商战之后纷纷发表出利好消息，仿佛大家都是第一，一派皆大欢喜的喜庆景象。然而，真实的情况又是如何呢？Wii和PS3这两位新贵目前在日本的境遇到底是怎样的？就让我们一起来揭开这重重迷雾下的面纱吧。　□文/小沛&北斗



←PS3的100万台还没有全部从商店里卖出去呢。

《VF5》是PS3初期的硬件销量强心剂，但孤掌难鸣，仅一款作品能有多大作用呢？如果后续作品的推出速度依然缓慢的话，PS3也就难逃如陈洛般的衰老命运了。

死磕。

群雄逐鹿，十年间河东河西。百万之路今昔异变，荣宠难追忆。谁能问鼎？胜负皆无奇。

出货量与销量

数据比较是最能反映真实情况的一种手段，当然,前提是数据是“真实”的。索尼在宣称主机销量时，经常会使用“出货量”这个词，而“出货量”与实际的销量其实是两个概念，所以，要想知道两台新主机的真实销量，我们必须首先弄明白它们的意义和区别：

出货量又称“毛销量”，因为公司的“出货量”不一定会全部被消费者消化掉，而没有真正被消费的“出货量”，就有可能被重新退回公司仓库或“烂”在市场上。单纯的追求或是强调出货量，只是完成了公司货物的“仓库转移”，而没有被消费者最终消费掉的“出货量”，都可能成为企业的心头之痛，甚至会给企业带来很严重的影响。

我们通常所说的“销量”也可以称为“净销量”，“净销量”是与“毛销量”相对应的一个概念。“净销量”指的是“终端出货量”，是被消费者消化掉的“公司出货量”。“净销量”才是市场的真实销量和真正销量，要衡量一件商品的实际销售情况，也都应该是以“净销量”为标准的。



↑Wii的销量早已破百万，而出货量不用多说，大家看吧。

PS3所谓的“最快起步”

SCEJ于1月16日郑重对外宣布，PS3在日本的出货量已经突破了100万台的大关，而在全球范围的累计出货量则达到了200万台。并且称PS3是SCE旗下游戏机产品中“起步速度最快的”。在PS3的游戏软件方面，SCEJ宣布日美两地的累计出货套数已达500万套，其中以SCE自家发行的第一人称射击游戏《抵抗人类没落之日》最受欢迎。而在PS3的网络服务方面，日美两地合计也已有超过50万的登录会员，其中12月24日开放免费下载的《GT赛车HD》，20天内累计已有超过30万次下载。

上面的数据看似非常喜人，然而索尼所列出的数字中很多都是空头支票。在文章之初，我们已经向大家解释了出货量和实际销量的区别，而索尼公布的正是出货量这种仅仅能代表它生产速度的数据。索尼于1月30日发表的06年度第3季财报便将真相大白于天下了。

在2006财年的第3季中，索尼的整体营业额较前一年增加了9.8%，达到2兆6077亿日元，然而游戏部门则亏损了542亿日元，相较于前一年度678亿日元的获利来说，减少了1000亿日元以上。主要原因包括PS3主机的战略性价格调降、上市推广费用的支出以及PS2、PSP整体销售的减少等。在主机硬件部分，整体呈现增加的趋势，主要因为PS3主机的上市，不过PS2主机销售持平与价格调降以及PSP主机的销售数量减少，则造成部分减收。游戏软件部分呈现减少的趋势，主要受到PS2游戏软件减收的影响，虽然有当季新加入的PS3游戏软件与PSP游戏软件增收，但整体来说还是出现了下滑的现象。

PS2已经在过去的几年为索尼带来了巨大的利润，现在进入了末期，利润减少是自然的。PSP虽然不敌NDS，但也不至于是造成索尼亏损的主因。在新旧主机交替的时期，硬件厂商的获利点往往都是要转移到新主机和软件上面，PS3的亏本销售是造成公司亏损的最大原因，而现在只公布出货量则是索尼在不利的局面下为自己挽回一点颜面。

日本PS3周销量统计表

统计时间段	当周销量	销售排名
06年11月6日至11月12日	81639	第2名
06年11月13日至11月19日	42099	第2名
06年11月20日至11月26日	32662	第2名
06年11月27日至12月3日	31436	第3名
06年12月4日至12月10日	50171	第3名
06年12月11日至12月17日	70942	第3名
06年12月18日至12月24日	76882	第4名
06年12月25日至12月31日	71727	第4名
07年1月1日至1月7日	69944	第4名
07年1月8日至1月14日	25531	第4名
07年1月15日至1月21日	21105	第4名
07年1月22日至1月28日	19996	第5名
07年1月29日至2月4日	18727	第4名

日本Wii周销量统计表

统计时间段	当周销量	销售排名
06年12月2日至12月3日	350358	第1名
06年12月4日至12月10日	85439	第2名
06年12月11日至12月17日	108237	第2名
06年12月18日至12月24日	279277	第2名
06年12月25日至06年12月31日	96332	第2名
07年1月1日至1月7日	195331	第2名
07年1月8日至1月14日	93708	第2名
07年1月15日至1月21日	86395	第2名
07年1月22日至1月28日	83754	第2名
07年1月29日至2月4日	65740	第2名

PS3首发至今的销售轨迹

2006年11月11日，PS3于日本首发，本地供货为10万台。当天正值周六，再加上周日这两天，PS3在当周的销量为8万余台。第2周的销量由于受到出货不足的影响，比第一周少了将近一半，第3周更是跌到了3万余台的实际销量。到了第4周，由于Wii也迎来了首发，于是PS3在硬件销量的排名上跌到了第3位，而销量则继续保持低迷。

到了第5周，距离圣诞节也就不到一个月的时间了。索尼从这周开始陆续加强各个店铺的供货量，于是本周达到了5万多台。而在接下来的4周，基本都维持在每周7万台左右的销量，使得PS3在日本终于卖过了50万台。后面的几周几乎可以用戏剧性来形容，因为长期缺乏优秀的游戏作品，再加上Wii和NDSL的持续热卖影响。第10周，PS3仅仅卖出了2万5千台。而此时，索尼的供货量也不再是制约主机销量的原因，因为各大店铺里都开始出现积压的存货，甚至还传出了“PS3不如电饭煲好卖”的笑话。第10周结束时是1月14日，距离索尼公布PS3日本出货量仅差两天，而截止到14日，PS3在日本的实际销量为55万3033台，而此时的出货量为100万！也就是说市场需求仅为供货量的一半。

PS3以后几周的销量用惨淡来形容再恰当不过了，每周也就是能卖2万台左右，甚至跌破了两万台。在首发后的第12周，连PS2都超过了PS3的销量，PS3落到了第5位，次世代的招牌眼看着就要被技术力与前一代差不多的Wii独占了。2月8日，《VR战士5》发售了，尽管现在格斗游戏不如以前那么火，但和目前所有发售的PS3游戏相比，这已经是不得了的超大作了，估计对PS3的销量提升会有所帮助，可惜的是当周的主机销量还没有统计出来，我们也无法得知这款游戏到底造成了怎样的反响。硬件和软件是相辅相成的关系，PS3初期的销量不理想并不代表以后依然如此，估计等到《合金装备4》、《恶魔猎人4》之类的大作发售之后，其销量会有明显改观的。

昔日王者所面临的挑战

06年的岁末商战早已经结束了，进入07年之后，游戏硬件厂商之间的较量更是越来越激烈，并且今年也是确立未来格局的关键一年。自索尼提高PS3的产能之后，现在已经完全摆脱了缺货的状态。目前在日本市场上，各个游戏店门外都贴着“PS3贩卖中”的广告，在去年11月发售时极难购买的PS3，如今的库存已经变得非常丰富，完全不用再排队抢购。然而现在供过于求的状况在短时间内还不见起色，只有期待好游戏能尽快上市，并且主机的生产成本能够得到有效控制了。

索尼之前也表示，他们的目标是在07年下半年让PS3主机硬件的生产销售转亏为盈，预计将通过半导体芯片的成本缩减、良品率提升、零件数量的精简等手段来达成。另外面对PSP的销售显著下降的问题时，索尼方面表示从未考虑过要放弃PSP事业，不过因为状况不如预期，因此将从经营管理的角度来思考如何重整旗鼓。目前已经有多个方案在研究当中，包括利用PSP和PS3联动的模式来促进这两款主机销量的策略也在考虑范围之内。作为玩家，我们就耐心等待索尼接下来的动作吧。



在日前举办的《高达无双》试玩会上，久多良木健终于看到了PS3软件振兴的希望，试玩会俨然成为了庆功会。

Wii首发至今的销售轨迹

自从去年12月2日Wii在日本市场正式发售以来，截止到2月4日的数据，其已经在日本实际售出了144万多台。其中，第一个月（也就是去年12月）内共售出92万余台，第二个月内售出52万多台。毕竟是作为首发的第一个月在销量上的表现最为突出，再加上十二月底的圣诞商战，所以取得了较大的成功，不过其第二个月的销量也是相当不错的。

这份数据我们是按周统计的，这也符合日本市场的习惯。稍加观察不难发现，Wii在日本销量最突出的几个时间段分别是：发售后的第一周（确切地说是首发前两天），一般来讲主机首发时的销量是非常重要的，这个数据能反映出玩家们对新主机的期待度，两天35万台的销量虽然不算太抢眼，但与PS3比起来仍然有着非常明显的优势，尽管后者有着供货不足的原因；还有就是去年12月18日到12月24日圣诞节前夕，不少长辈都选择了买一台Wii给自己的子女作为圣诞礼物，圣诞黄金周让各大软硬厂商都有丰厚的收获，任天堂自然不会例外；另外就是今年元旦的第一周了，由于日本人的新年就是元旦，不像我们还有阴历新年，所以对元旦都非常重视，因此Wii这台新主机自然再次成为了人们“慷慨解囊”的对象。

以上我们是以时间轴作为基准就Wii发售以来的销量情况变化做的一个对比说明，接下来我们再看看Wii和同期其他硬件销量的对比情况。很明显的，从各硬件销量排名成绩上来看，Wii除了首发第一周是第一名之外，接下来的时间里一直都稳坐第二把交椅，至于是谁能力压Wii长期霸占日本主机销量榜首的宝座？相信不用我多说大家也都知道非NDSL莫属了。可以说，不管是在家用机方面还是掌机方面，任天堂系的主机如今已经彻底压制住了索尼系的主机。数据，有时候确实是最有力的武器。

Wii的制胜法宝？

从目前的情况来看，Wii在与PS3的初期较量中取得了明显优势，其硬件销量比基本上是3：1的样子，而且这个比例不仅仅是针对日本市场，即便是在全球市场的总销量看来也是这个比例。如果要细说形成如今这种局面的诸多因素，估计得花相当长的篇幅，而且此前的杂志中也曾多次撰文分析过这些情况，其实最主要的要素无非是两点：Wii自身的优秀以及对手PS3的糟糕表现。

我们都知道，Wii的诸多特色功能是其最大的卖点，再加上NDS在日本大获成功，这就使得人们会将对NDSL的信任感自发地转嫁到Wii上。更重要的是，作为Wii首发作品的那些游戏不但个个都是名头响亮，而且也确实都充分发挥了新主机的特色功能，这点是非常重要的，毕竟再怎么口若悬河的吹捧也不及实际的游戏乐趣来得有说服力。Wii在价格上的优势虽然也有一定影响，但决定要素仍然还是游戏软件以及消费群定位带来的亲和力。

猜想：DQ、FF，二者得一可安天下？

这个猜想如果前几年提出来可能会被看成是痴人说梦，不过DQ9转战NDS让人看到了希望，而且这个猜想实现的可能性很大。如今新生了不少大作，但拥有一举定乾坤之势的仍然非DQ和FF莫属。作为同时拥有这两大王牌的SE，其对硬件商的倾向作用非常大，SE当然不希望看到任何一家硬件厂商独大，这种情况对它没有好处，它希望的情形是相对平衡。而就以往的经验来看，DQ系列一向都是以销量最好的主机为目标平台的，DQ9在NDS上发售就是又一个力证；在FF13已经预定是在PS3发售的前提下，如果Wii能按照现在这个势头继续发展下去，那么正统DQ续作在Wii上推出的可能性并不会太小的。更为关键的一点，如果能够得到DQ的青睐，事实上已经证明了这台主机的胜利！

次世代家用机百万销量大战开幕，日本硬件厂商霸主地位面临重新布局。


SO COOL
搜酷
MAR 2007
3
明星达人潮流解惑＋新季逸品集中营
FASHION ITEM CAMP
Part1_各界潮流达人眼中的时尚走向
Part2_2007春季值得期待之新品集中营
全国上市热卖中!!



电玩综合情报志
Vol.201
2007 / 07
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「怪物猎人P 2nd」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析

新作 无双特报 & 无双报道

专题 特别策划 & 业界分解

攻略 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

热点 全新栏目更多精彩

固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

双周注目图片



有消息称任天堂将进军手机市场，并且其会内置许多任氏知名游戏。

Wii改机芯片全面上市 次世代破解再下一城



本刊讯 每次新主机的发售都会自然而然地引发玩家们对其破解情况的关注，而破解的手法也是种类繁多：从早期的盗版卡带到后来的飞盘，再到后来的改机芯片以及如今的刷主机BIOS等等，硬件厂商们辛辛苦苦打造的



防护盾牌总是无法抵御破解者们锋利的长矛。三大次世代主机之中，Xbox360由于发售得最早，所以也是最先被破解的一台。尽管微软在Xbox360的CPU和游戏光盘上进行了加密，而且加密程序几乎是每台主机唯一的（也就是说破解了一台主机后，解密出来的代码却不能用在另一台机器上），但是破解组织却利用360的DVD-ROM进行破译，通过擦写DVD-ROM的Firmware来骗360系统的加密检验，从而顺利读取备份光盘。PS3方面，则是在主机发售后不久就已经有人成功创建出PS3游戏光碟的镜像文件，算是展开了PS3破解的第一步。而Wii在破解方面则最“实在”，刚发布破解消息不久，如今就已经有大量破解芯片流入了我国，并以最快的速度正式上市销售。

最初两款改机芯片

虽然Wii在创意上是最突出的，但其在硬件架构以及安全防护机制上却与上一代主机没有太大的差别，因此改机芯片再次扮演了新主机防破解终结者的角色。目前已经能够正常使用的芯片有两款，它们分别是Wiinja和CycloWiz。Wiinja是最早亮相的Wii专用改机芯片，这款芯片可以让Wii运行同区的Wii和NGC的“备份版游戏”，芯片的安装也是非常简单，只需五根引线就可以完成安装。这款芯片的售价为35欧元，折合人民币350元左右。但是这款芯片有一个最大的致命伤：那就是不能升级。不能升级也就意味着加装了这款芯片的主机很有可能无法运行之后推出的Wii新游戏，要想能够兼容之后推出的新游戏，就必须要求改机芯片支持升级，而这款Wiinja由于不能升级，所以实用性相对来说比较低。

另外一款芯片CycloWiz则是紧随Wiinja之后发布的。CycloWiz具有无导线快捷安装、运行Wii和NGC的备份软件、运行GC的自制程序、通过换盘运行其它区域的GC游戏、GC游戏的音频修正、DVD+R/-R光盘支持、屏蔽改机芯片等功能。与Wiinja相比，CycloWiz最大的优点就在于其可升级性，所以尽管现阶段版本的CycloWiz和Wiinja一样只能支持已出的几款游戏，但CycloWiz可以通过升级的办法来兼容之后推出的新游戏和Wii自制程序。芯片升级的方法非常简单：加装过芯片的玩家以后只需去CycloWiz官网下载其发布的升级软件包，刻录成DVD光盘并在Wii上运行即可。

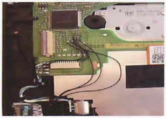
不过这两款芯片都有一个比较明显的缺陷：那就是仍然无法支持跨区域游戏。由于Wii仍然有区域版本的限制，也就是说日版的Wii只能玩日版游戏，美版的Wii也只能玩美版游戏，这一点被许多玩家所诟病。以上这两款芯片仍然不能解决这一问题，之前



SYNDiCATE小组专门开发过一个可以通读各区游戏的补丁，不过由于其尚不完美，有不少玩家因此“机毁人亡”，所以安全性上仍然有待提高。

我国市场的实际情况

由于CycloWiz安装时无需导线而且支持升级，所以其最先走进了我国市场。不过现在我国大多数的游戏店中贩卖的Wii改机芯片并不是“原装正版”的CycloWiz，而是我国盗版商们自行组装的克隆芯片——盗版被盗版。这种克隆芯片功能和WiiNja一样，不过由于是组装货，所以价格上要低了许多，只需要100元左右（原版为42美元，折合人民币320元）。由于是“克隆”自CycloWiz的，所以这种芯片不支持全区游戏，改机的意义并不大。另外，尽管许多游戏店中有刻录的



游戏光盘卖，价格大约是20元左右。但由于Wii上的游戏容量不大，使用的都是D5的盘，因此Wii的游戏ISO已经可以通过网络进行下载。

更加完美的破解进程

作为最早发布的Wii改机芯片，Wiinja由于其不可升级性和无法玩全区游戏使得其性价比过低而不被看好，针对这个问题，其开发团队最近公布了新版本的“Wiinja Delux”，这个新版本不但支持升级，而且支持全区游戏，并已经正式开始发售，可以说是相当不错。

另外，据笔者所知，还有一款名为Wi-ic的芯片也即将于近期发售，这款芯片同样支持读取所有版本的Wii和GC游戏和升级。不过要到3月7日才会出货，而且性能是否真如其所宣传的那般，则需要实际发售后我们才能知晓。该芯片目前暂定价为175元，可能会以网上贩卖的方式为主，游戏店进货的可能性暂时不大。

Wii的改机芯片如今已经成了许多人都想掺上一手的香饽饽，事实上，除了上面我们介绍的这几款芯片之外，还有不少的改机芯片都在紧张研发之中。考虑到改机芯片的特性，其最初发布的版本和型号往往在功能上都还有许多不完善的地方，例如无法支持升级或是不能玩其他版本的游戏等等。另外，这些早期芯片的价格往往也会比较高，有心的玩家完全可以不必急于这么一时，再等上不久，肯定会有功能完善且价格低廉的芯片面世。

随着Wii改机芯片的正式登台亮相，实际上也已经正式宣告了Wii防盗版机制的彻底被破解，并且肯定会对Wii的未来产生比较大的影响。任天堂目前还没有对此事发表任何相关的官方回应，我们也将密切关注相关消息的后续发展，并争取为大家送上第一手报道。

□文/唧唧唧歪歪歪



RESET



一位绝对可以算是任天堂游戏忠实爱好者的朋友近日抱怨说："去年一整年都没有玩到让我感动的任天堂游戏！"

抱有类似想法的玩家并非绝无仅有，2006年任天堂的经营业绩达到了历史的最高峰，然而在许多老玩家心目中的地位却一落千丈，不少人更因为脑力锻炼类游戏的流行而将之视为祸害业界的大毒瘤。曾经被视为CORE USER玩家最后避难所的任社主机，如今却摇身一变成为LIGHT USER玩家的天国，这样的急邃变故确实令很多人感到迷茫困惑，那些久历沙场的老鸟们对《任天狗》和《脑力锻炼》等新形态游戏完全感到无所适从，由此产生了强烈的排斥心理。

最近曾经不止一次看到或听到有人宣称《FF7》完全重制即考虑购入PS3等次世代主机，TV游戏对于某些



↑Wii的超强向下兼容功能是该主机的一大亮点，可见即便是全新创意的主机也需要靠经典老游戏来拉动人气。

玩家的诱惑还停留在对十年前作品的怀恋，足以证明游戏乐趣确实已经大大衰退了。

实际上所谓的重度玩家群体大多都属于"怀古厨"(注：日本人对那些永远感叹新不如旧的怀旧派统称)，他们并不真正了解自己需要和期待什么样的游戏，每一款所谓的名作被重新发掘出翻炒复刻都会引起廉价的赞美和感叹。或许对于那些人来说，游戏系列后缀阿拉伯数字序列号的改变和若干换汤不换药的系统小改进，已经足以视为天大的"革命"了。更有甚者，几个名声优的出马或图像质量的改进已经足够让核心玩家们把积年冷饭视为"诚意新作"，浑然不去理会游戏性根本没有丝毫的改变。具有讽刺意味的是，每当有全新主机登场，相关媒体进行的消费者调查报告显示，期待度名列前茅的往往正是那些经典名作的复刻版。精明的日本厂商对于消费者心理洞若观火，懂得如何不断复制自我来使得利益最大化，正基于此，市侩功利的SQUARE-ENIX才敢于明目张胆地将《FF1+2》连续五六遍回炉翻炒。曾经创意澎湃的日本游戏业界就在不思进取中慢慢成为一潭死水，消费者的嗅觉也日形迟钝，习惯于在那堆早已耳熟能详的名字中寻寻觅觅，《大神》的票房惨败足以佐证那些重度玩家们的低能。

任天堂今日的巨大成功并仅仅在于强大的软件开发力，同样应当归功于岩田聪等新一代经营者过人的洞察力。一款原封不动照搬移植自二十年前FC平台的《超级马里奥兄弟》热卖百万的现象曾经成为2004年的焦点，任天堂的过人之处在于不仅从炒冷饭中看到商机，更由此看清了业界潜在的巨大危机。正如岩田聪曾经阐述过的那样：游戏业界正逐步陷入一个死螺旋，无论厂商还是消费者都早习惯了一成不变，由于不断有核心玩家厌倦退出，整个产业正处于缓慢萎缩状态。任天堂深知在一个僵化的市场中采用传统思路进行商业竞争，永远都不可能有胜利的可能性，只有另僻蹊径方能破局，于是才创造出NDS和Wii这样的异质商品。任天堂的革命举动令那些既得利益者惊恐万状，CAPCOM的制作人竹内润曾经预言NDS将把游戏业界引入歧途，然而2006年日本游戏市场的大复苏犹如在他脸上扇了一记沉重的耳光。同样，越来越多的老玩家对现状产生不满。国内有人曾提出"宁吃豪门冷饭、不要创新小品"这样的高论，大致可以体现那些人失落的心态。

任天堂正凭借一己之力对TV游戏市场进行重新启动，未来游戏的定义将可能完全被颠覆。以索饭和任迷等划分游戏玩家群体的时代必将成为过去式，今后用新玩家和老玩家来划分对立的两个消费群体或许会更加贴切。玩家对于NDS《新超级马里奥兄弟》口碑的巨大差异足以体现目前用户群的分布状况。不少资深玩家以游戏流程过于简单为理由将《新超级马里奥兄弟》评价为历代最差作品，但是根据《NINTENDO DREAM》等专业媒体的调查报告显示，这款游戏是系列历代作品中玩家通关最高的一作，目前游戏的实际销量已经突破450万份，未来完全可能达到或超越初代作品创造的最高销售记录。过去的《马里奥兄弟》系列一直无意识地朝着难度越来越高、操作越来越复杂的方向发展，虽然得到了那些喜欢挑战自我的重度玩家大力追捧，但总体消费群体的通关率却不断下降，系列作品中口碑最高的《超级马里奥64》，《FAMI通》当年的抽样调查显示玩家通关率仅为41%，有多少消费者会再次购买自己无法通关的游戏系列，其结果是不言而喻的。岩田聪把游戏市场萎缩归咎于游戏的日益重厚长大，过高的门槛令许多潜在用户望而生畏。任天堂赋予了《新超级马里奥兄弟》全新的开发理念，旨在让无论老幼妇孺都能够轻松通关，市场反响已经完全认可其创作宗旨。任天堂的思路转换被部分具有"自虐心理"的老玩家视为离经叛道的行为，这和过去那些把流行音乐看做下里巴人的音乐狂热分子的想法如出一辙。

根据专业调查报告显示，自SFC以来历代主流硬件首发时期的用户集中度约为60%，例如PS突破百万时《山脊赛车》累计销量约58万份，而PS2首发最畅销游戏《山脊赛车5》的装机比率也大致仿佛。在日本本土市场，Wii的最畅销游戏却并不是事先被一致看好的王牌超大作《赛尔达传说-黄昏公主》，该主机突破百万大关时《赛尔达传说》的累计销量不过30万前后，而最卖座的《Wii Sports》却达到了80万份以上，以上数据足以证明目前任天堂的用户群体已经发生了重大转换，重度玩家层已经不再是消费的主流，今后开发厂商的商品重心势必也将随之变化。

TV游戏产业正在经历一次漫长而危机四伏的重启动，但愿那些已经无法顺应时代潮流的重度玩家不要成为丢失数据的一部分。

有的时候，事物发展状况并不会因为部分人的意志而轻易改变的……

□文/太阳黑子工作室DarkBaby

特报 美国专讯 XB360机能至今还未展现《战争机器2》将继续发掘

本刊讯　Epic Games公司副总裁，Xbox360游戏《战争机器》的主要设计者Cliff Bleszinski近日在接受媒体采访时确认，《战争机器》续作的游戏画面将比前作更加震撼，360的机能在前作中并没有达到极限，依然有相当充足的发展空间。

早在去年11月《战争机器》首发后不久，Epic Games就曾经透露过将这款作品系列化的打算。不过Cliff在此次采访中并未直接确认这个消息，也没有提及《战争机器》续作是否已经进入开发阶段，但当记者询问续作在画面方面是否有继续提升的空间时，他作出了以下的答复。

"我认为360依然有充足的潜力可以挖掘，当我们掌握了这台主机的全部性能以后，就可以真正开始发掘它的潜力了。我可以保证，在不久的将来，我们将运用手中的技术发挥出360的全部机能。因此如果《战争机器》推出续作的话，那么游戏画面无疑将比前作更加惊人。"

Xbox360游戏《战争机器》自去年发售以来，在相当短的时间里就取得了卓越的销售业绩，成为了去年360平台上最为成功的游戏作品之一，续作的推出几乎可以说是毫无疑问的事情。微软和Epic Games都曾经透露过关于将《战争机器》系列化的想法。但到目前为止，依然没有确切的消息证明游戏的续作将于何时被提上开发日程。



2月6日

●KOEI宣布将于3月29日推出融合了《真三国无双》与《战国无双》的PS2战略动作游戏《大蛇无双》。该作中不同地域的武将们将跨越时空登场。本期无双报道栏目中登有详细的介绍，敬请读者们留意。

●日本BANDAI Network公司日前推出了一系列《蓝龙》官方授权周边商品。这些周边包括：定价10500日元的ZIPPO打火机、印有5名主角图样的马克杯组合，以及印有蓝龙剪影图样的T恤衫。



●近日，SCE、KOEI以及BANDAI NAMCO联合在日本举办了PS3战略动作游戏《高达无双》的试玩活动。（详细报道请见右侧）

●日本Thanko公司宣布推出供Wii手柄使用的USB充电座套件“USB手柄充电器”。（详细报道请见右侧）

2月8日

●2007台北国际电玩展于2月8日至12日在台湾省台北市举办。微软在本次电玩展中以36个摊位的规模，展出了50部以上的Xbox360与PC游戏。(详细报道请见右侧)

●台湾省首座“微软数字生活体验馆”自2月8日起于灿坤内湖旗舰店正式启用。该馆通过书房、客厅与卧房的情境式展示区，让消费者体验全新数字生活乐趣。



●SEGA美国与欧洲分公司于2月8日宣布，跨平台网球游戏《VR网球3》现正式确认Xbox360版将支持1080p显示，并将加入全新的“VT:TV”网络实时观战模式。该作预定3月20日在北美地区推出，预估零售价为59.99美元。

2月10日

●日前，SQUARE ENIX宣布了《最终幻想》前两作PSP复刻版的发售时间。其中《最终幻想》将于4月19日推出，定价3990日元。《最终幻想II》则预定于5月下旬推出，价格还没有公开。

●随《VR战士5》同步推出的PS3摇杆“Virtua Stick Controller High Grade”，因为发现不明原因的瑕疵将停止发售。

●SQUARE ENIX副总裁田中弘道日前在欧洲进行新作宣传时，向欧洲媒体透露了目前S.E第三开发小组正在着手研发360的网络游戏。其部分原因是《最终幻想11》在360上获得了不错的收益，因此S.E越来越看好微软的游戏网络平台。

软件 日本专讯 高达无双提供试玩 同捆包装同步推出

本刊讯　近日，SCE、KOEI以及BANDAI NAMCO联合在日本举办了PS3战略动作游戏《高达无双》的试玩活动，现场公开了多张新游戏画面以及剧情演示，并首次提供了玩家试玩的机会。同时，本次试玩会还正式宣布将推出游戏与主机同捆版包装“高达无双with PS3”。

这款游戏与主机同捆的包装，除了基本的游戏光盘与60GB版 PS3主机之外，还包括特制的《高达无双》技术档案、角色档案、角色设定卡8枚组等一般版中没有的独家内容。作为还没有购买主机的玩家来说，这个套装绝对是非常值得收藏的。



“高达无双with PS3”将与游戏同步于3月1日在日本地区推出，采取开放价格，实际零售价格约为68800日元（含税）。不过目前该套装并没有在其他地区推出的计划。

软件 日本专讯 Wii周边数量不断增加 手柄充电装置现已推出



本刊讯　日本Thanko公司宣布推出供Wii手柄使用的USB充电座套件“USB手柄充电器”，只要将Wii的手柄置于充电座上，即可通过Wii主机的USB端子直接充电，提供给手柄长达25小时的连续使用时间以及随充随用的特性。

这款Wii手柄专用的USB充电座套件，是由USB充电座以及与电池盒盖一体的镍氢充电电池模块所构成。使用时需拆下原本的电池盒盖，将具备充电接点设计的充电电池模块安装于电池盒中。充电座部分使用标准USB端子来供应电力，只要将安装好充电电池模块的手柄放置在充电座上，并将USB电源线插入Wii主机背后的USB接口，即可进行充电。玩家只要在游戏告一段落时，随手将手柄置入充电座，即可保持手柄电力充足了。

该产品已于2月下旬推出，单个充电座套件定价3480日元(含税)，两个充电座套件组合定价6480日元(含税)。

软件 国内专讯 07台北电玩展开幕 微软展出规模空前

本刊讯　2007台北国际电玩展于2月8日至12日在台湾省台北市举办。微软在本次电玩展中，以36个摊位的规模，盛大展出了50部以上的Xbox360与PC试玩机台供玩家试玩，现场还设置了舒适的HD DVD高画质剧院、数字家庭情境区、竞速赛车等多个主题体验区，让玩家体验多达36款的Xbox360超强游戏阵容。



本次所展出的游戏阵容包括备受玩家期待的《除暴特警》中文版、《蓝龙》中文版、《疯狂大乱斗2》中文版等中文化新作，以及众多已上市的游戏作品。此外现场还举办了“Xbox BenQ电光方块Live大赛”，并邀请五月天与艾力克斯夫妻等知名艺人团体到现场代言。

多样化主题展示区

微软的现场摊位划分为多个主题展示区，以不同的主题或情境来展示Xbox360的游戏、影音等内容。展示区共划分为展示主力的“Xbox360体验区”，提供最新PC游戏试玩的“PC Game体验区”、以客厅布置来体验居家娱乐的“数字家庭情境区”、以家庭剧院设置来展示Xbox360 HD DVD播放机的“HD高画质剧院”、还有以力回馈方向盘展示Xbox360赛车游戏的“竞速赛车区”等。微软此次展出的规模之大，以及涉及面的范围之宽，都是前所未有的，也显示出微软越来越重视中国游戏市场的消费潜力。



电光方块Live大赛

微软在这次的展会上与台湾省BenQ公司展开了全方位的合作，除了BenQ公司提供专业的显示设备之外，两家公司也合作举办了“Xbox BenQ电光方块Live大赛”活动。2月8日至11日的每天下午都会在现场舞台举办由知名制作人水口哲也制作的XboxLive游乐场音乐益智方块游戏《电光方块》的初赛，选出积分前3名的玩家，参加2月12日举办的总决赛，优胜者将可获得BenQ37英寸液晶电视、Xbox360核心系统、BenQ数字相机等奖品。





Xbox360铁杆代言五月天

五月天如今已经成为了360在台湾省的铁杆代言人，2月9日的展会重点主题活动就是摇滚乐团五月天的“Xbox360乐翻五月天”现场代言活动。该活动中，五月天于现场通过Xbox360进行疯狂大乱斗，玩家也可参加冠军预测活动，只要猜对谁是比赛冠军，就有机会获得五月天推荐的Xbox360热门游戏与签名专辑。五月天还于现场畅谈MV拍摄花絮及游戏心得，并演唱了Xbox360代言歌曲《一千个世纪》。

推出现场优惠组合

展会中必不可少的当然还有各种主题活动和优惠套装发售，这次的展会中便举办了诸如“Xbox360玩家回娘家888福袋大放送”等可以让玩家参与的活动。另外现场摊位也推出一连串Xbox360主机与游戏的优惠组合销售方案，使这次展会也成为了玩家们购买实惠主机的理想去处。



经典系列在掌机上的鸿篇巨制
最终幻想在NDS上延续辉煌

——《亡灵之翼》的游戏世界是如何创造的



《最终幻想12 亡灵之翼》很快就要和大家见面了，该游戏的制作人鸟山求先生和人物设计师伊藤龙马先生于近期围绕着怎样设计伊巴利斯大陆和召唤兽的问题，接受了媒体记者的采访。访谈中，这两位制作人饶有兴趣地谈了游戏中许多关于召唤兽以及关于战斗的细节，而且其中还有大家意想不到的内容，真是让人充满了期待。

关于人物造型设计的秘诀

——因为这次要设计出很多人物，伊藤先生是否有什么心得？或者还是从吉田明彦先生（《FFXII》人物造型设计师）那里得到了一些建议呢？

伊藤龙马（以下简称伊藤）■吉田对于人物的造型设计，并没有给我特别的要求和建议。虽然如此，但原来我就从吉田的作品，以及其它游戏的人物设计中得到了很多启示。所以，我自己已经产生了一套“设计同系列游戏的人物造型时必要的秘诀”。

——游戏中的所有人物都是按照这个秘诀设计出来的吗？

伊藤■是的。吉田没有要求每个人物的造型设计，只是提出了大体的意见。细节部分就交给我自行处理。

——可以告诉我是什么秘诀吗？

伊藤■不行，这是我一个人的秘密，不可以外传。其实是商业机密（笑）。当吉田表扬我的作品时，是发自内心的表扬。我非常高兴。

——那么关于瓦恩和波涅罗的成长变化，您不担心么？也许娴静而可爱的表情就是伊藤先生的画风吧。

伊藤■是的。有时候我自己也没办法改变。但如果模仿吉田先生的画风，我也模仿不来。吉田先生也说过，让我们发挥自己的个性。

——还有，这次不光是凯茨和托马吉，就连费罗都有了大特写，这让我大吃一惊。

伊藤■其实他们3个在《FFXII》中就曾出现过。在开发《FFXII》时，我就是设计人员。开始完全没有关于他们3人的故事背景，只是设定他们为瓦恩的伙伴。当时，正好是我在完成《最终幻想战略版》的工作之后。我把凯茨称为马修（マ　シュ），托马吉称为缪特（ミュ　ト）费罗称为利茨（リッツ）（这些人都是《FFTA》中的游戏人物），最后他们的名字都改变了，全变成街边的普通人了。

——原来如此。他们的性格是按照《FFXII》时设定的吗？

鸟山求（以下简称鸟山）■不能那么说，根据游戏内容，他们的性格又丰富了。

——也就是说，按照最初的人物造型设计写出了游戏的剧本？

鸟山■按照《FFXII》的设定，都是从日常生活中体会到的东西来创造游戏人物的性格。玩家在新的冒险旅程中，会接触到各种各样有个性的伙伴。



关于召唤兽的设定

——片面的说，召唤兽从出现到现在为止都没有解释过设计的方法。这是为什么呀？

伊藤■在制作《FFTA》的时候，就曾经对莫古利做过改变。在得到制作人松野泰乙说“想怎么改就怎么改”后，我就得到了可以对游戏人物放心设计的信心了。这次介绍的5个人物，实际上都不是我设计的，而都是由其他的工作人员设计。

——把沙拉曼达画成野猪，是工作人员的主意么？

伊藤■在设计时，爬虫类怪物从以前的设计开始到现在，一直都没有多大变化。我们都知道应该把这种怪物设计成细长状的怪物，但是我想可不可以不要画成细长状的怪物呢。在点阵画面中，用细长的线条来表现的话，动作非常不明显。这样，在画面上加入几个像野猪这样的东西，画面就会变得又有意思，又非常可爱。

——所以游戏中的“天王”就没有了？

鸟山■这是偶然（笑）。实际上，在《最终幻想战略版》中就有一种叫“うりぼう（乌立波）”的怪物。这个的意思其实就是想让大家对这种怪物有更深一步的理解，让大家对它印象深刻，才反复出现的（笑）。

——我们的确是感觉怪物很熟悉。而且，在过去作品中登场的怪物，也在设计时加入了新的特征。本来像伊夫里特（イフリ　ト）这样引人注目的召唤兽，它的手脚四肢就被设定成像鸟一样新颖的造型。

伊藤■对我来说，把伊夫里特设计成猴子一样的造型是个灾难。在这次制作之前我就是这么觉得的。设计刚刚开始时，感觉简直就是火鸟一样的造型。现在手脚四肢就是经过修改后的成果。结果，本来打算设定成鸟的伊夫里特设定成了凤凰，不是鸟。尽管如此，他的嘴上还是留有鸟嘴的模样（笑）。

——关于把希瓦这样的召唤兽设计成一家人，也是想改变一下游戏的风格么。

鸟山■实际上，我们是根据正统的游戏风格，在三大基本元素火、水、雷在召唤顺序上的由来，设定出三个召唤兽同时登场的。

伊藤■鸟山是从一家人的想法出发，得到了希瓦，男性希瓦(ダ　リンシヴァ)，幼年希瓦(ベイビ　シヴァ)这些名字。然后再思考把他们做成什么样子。首先做出的是等级3的召唤兽，也就是希瓦女王。接着是一妻多夫制下的丈夫们，男性希瓦。这样，有了男性希瓦，那就会有他们的孩子了，就是幼年希瓦。他们的孩子虽然长着幼儿一样可爱的面孔，但是平时的态度很冷酷。

召唤兽的属性与战斗方式之间关系

——刚才说了关于属性的事情。然后又有了三种战斗方式，那么他们相互之间也应有强弱之分吧。因为同时有2种要素，他们加入战斗之后，根据不同的组合，也一定会有强弱之分。加入这两种不同的战斗内容，到底是为了什么呢？

鸟山■我们加强了3种作战方式（近战、远程、魔法）互相组合后对战斗的影响。我认为大家要是能够利用好战斗方式，一定可以在游戏的战斗中感受到乐趣。就像经验丰富的玩家都知道游戏中怪物所属的属性一样，能够熟悉掌握作战方式搭配的人，一定就是这款游戏的达人了。不过并不是要求大家都要那样做，如果玩家能够稍微留意一下怪物的样子和作战方式后，就可以轻松地享受游戏过程了，一切都很简单。这次召唤兽与游戏人物的组合方式比以前更为自由，每次都试一试不同的组合方式，在玩过几次后，玩家就会对游戏平衡性的控制感到惊讶。

——听说，只是在战斗中交替召唤兽时，所有队员的动作方式才会发生变化。

鸟山■因为这次在冒险中突然遭遇到敌人时，这些可爱的人物只有一种战斗方式。但我可以对你说，我们专门制作了正式的即时动画，所以到时大家好好欣赏吧。战斗的名字叫“遭遇大规模战斗”。大规模指的就是军队或者团伙。

伊藤■我想玩家在玩这款游戏时，将不会看到那种乱哄哄地，突然加入到战斗中的画面了。

——无论是人物大小，他们突然出现在战斗的场面真是充满冲击力。那么在游戏中，像是伊夫里特和希瓦这种《FF》系列原创的召唤兽，在与不净王（キョクレイン）和魔人（ベリアス）这种黄道系召唤兽同时出现时，玩家的使用有什么不同点么？

鸟山■虽然这次游戏中有很多召唤兽，但是他们的概念都一样。包括重新制作的召唤兽，所有的召唤兽都是一样的。就算是全明星吧。能够使用的召唤兽有50种以上。他们本身自己的能力没有多大差别。但是只有《FFXII》中登场的黄道召唤兽拥有某些特殊的要素。



——特殊的要素是？

鸟山■其实就是能够获得一些必杀技。

——在宣传影片里面就已经出现了吧？

鸟山■是的。每个人物都有必杀技。我还不可以说出详细的入手方法，但只是一般程度的玩的话，是不会把所有的必杀技全部学会的。

——看来游戏中有相当多的隐藏要素。

鸟山■如果按照游戏主线，完成度为40%到50%。剩下的另一半部分，是像《FFXII》中讨伐隐藏怪物一样，任务也是非常具有挑战性的。



2月12日

●日本KOEI近日宣布，预定3月推出的PS2战略动作游戏《大蛇无双》将同步推出两种特殊包装。（详细报道请见右侧）



●SQUARE ENIX公布将推出《最终幻想XII 亡灵之翼》的NDS Lite主机同捆版包装"最终幻想XII 亡灵之翼空贼版"。（详细报道请见右侧）

●台湾省微软于2月12日宣布，将在XboxLive上推出"明星快递"的最新服务。提供玩家免费下载亚洲本土乐坛的高画质MV和访谈影片。2月份首先登场的是香港艺人陈柏宇、台湾乐坛新秀蔡F佑与泰国流行女声Tata Young这3位歌手。

●SNK Playmore近期终于放出了去年12月22日晚至次日清晨举办的第三届"KOF忘年会2006"的录像。（详细报道请见右侧）

2月14日

●剧场版《北斗神拳拉奥传 激斗之章》将于4月在日本公开上映。动画版《真救世主传说 北斗神拳》共分5部。第一部于06年3月上映，第二部则在今年2月23日刚刚播出，本次发布的是第三部作品。



●Treasure制作的射击游戏《斑鸠》目前正在进行XboxLive游乐场版的移植，并已放出先期测试版本。目前在开发者专用的XboxLive网络上，Treasure放出了标示为《斑鸠》的2个各5MB的游戏文件，不过还没有实质的游戏内容。

●近日美国乔治亚大学的一份报告表明，他们可以利用游戏让人们戒烟。他们希望用虚拟现实游戏将人们从烟瘾里面带出来。

2月16日

●《恶魔城 月下夜想曲》移植版，现确认将于近期内正式在XboxLive游乐场中推出。该作是以北美版为基础所移植，下载费用目前暂定为800点。



●由MISTWALKER制作的Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》，于2月16日正式放出了第2批追加下载内容"强壮的New Game"，供玩家免费下载。（详细报道请见右侧）

●日前，三上真司、稻叶敦志和神谷英树成立的新公司终于向大众公开，其官方网站也正式开张。（详细报道请见右侧）

事件 日本专讯 原四叶草巨头成立新公司 定名种子意味开创新纪元

本刊讯　原四叶草的三位王牌制作人三上真司、稻叶敦志、神谷英树，自离开原公司之后，其具体动向一直未对外界表明。日前，他们成立的新公司终于向大众公开，其官方网站也正式开张。

2006年10月12日，CAPCOM旗下子公司Clover Studio的解散为游戏业界带来不小的震撼，玩家们更是大失所望。而且时隔仅仅一天，一个更加令人震惊的消息再次爆发：三上真司、稻叶敦志、神谷英树这三位知名制作人也都离开了CAPCOM。公司对此表示："本公司是想极力挽留他们，不过他们表示想在新的环境进行新的挑战。"言下之意，这些制作人的离开是另有目的。

这三位制作人成立的新游戏开发公司名为"SEEDS"。总部设立在日本大阪，正式成立时间是2006年8月1日，公司的代表人是稻叶敦志，神谷英树担任游戏企划的主要负责人，三上真司的具体职务不明。目前，新公司拥有制作人员共51人，并且正在积极地招募新成员。





↓三上真司在种子公司应该属于精神领袖吧。

在新公司官方网站的首页留言中，他们写道："神谷英树、稻叶敦志、三上真司，以及精挑细选的制作人员们。我们就是曾绽放了《生化危机》、《恶魔猎人》等繁茂花朵的种子。虽然我们飘落到新的土壤中，但是我们追求游戏的心没有改变。现在，我们以全新的精神向娱乐世界发起新的挑战。因此，我们招募希望与我们共事并有志于创造未来的人们，一起制作令人惊讶的游戏作品吧。"

特报 日本专讯 大蛇无双同捆版公布 内含77名角色胸章

本刊讯　日本KOEI近日宣布，预定3月推出的PS2战略动作游戏《大蛇无双》，将同步推出内含豪华周边的"Treasure Box"以及与两款无双系列最新作同捆的"Super Premium Pack"这两种特殊包装。

本次预定推出的豪华版包装内容包括PS2《大蛇无双》游戏光盘一张，以及依照游戏中登场的《真三国无双》与《战国无双》两系列作品全部77名武将造型，所设计的胸针组合"全无双角色特制胸针77个组合"，定价12390日元（含税）。另一款《大蛇无双》与《无双》系列最新作同捆版包装"Super Premium Pack"，则是由《大蛇》、《PS2精选集真三国无双4》、《战国无双2》这3款无双系列作所构成，让玩家能一次玩到所有作品，定价13800日元（含税）。



普通版PS2《大蛇无双》预定3月21日推出，定价7140日元（含税）。

特报 日本专讯 亡灵之翼官网影片放送 NDSL主机同捆包公开

本刊讯　由SQUARE ENIX制作，预定4月底推出的NDS角色扮演游戏《最终幻想XII 亡灵之翼》，现公布将同步推出NDS Lite主机同捆版包装。

本次同捆版包装中包括游戏1套以及特制NDSL主机1台。该特制NDS Lite主机是以水晶白为基础，正面印有游戏标题，以及主角瓦恩、波涅罗、巴夫雷亚与芙兰这个空贼4人组的人物设定肖像雷射刻印。另外，官方网站自2月9日起每周都将放出游戏内容的宣传影片，首批放出的是游戏序盘的剧情，叙述瓦恩一行人探寻古雷巴德斯秘宝，与守护秘宝的召唤兽伊芙利特战斗的过程。



《最终幻想XII 亡灵之翼》预定4月26日推出，一般版定价5040日元，同捆版定价21480日元。

特报 日本专讯 蓝龙追加内容公开 究极难度挑战极限

本刊讯　由MISTWALKER制作的Xbox360角色扮演游戏《蓝龙》，于2月16日正式放出了第2批追加下载内容"强壮的New Game"，供玩家免费下载。

《蓝龙》继先前推出"2007压岁钱 飞空艇强化组件"之后，本次又推出了"强壮的New Game"的追加下载内容，玩家只要在XboxLive卖场下载"Super Hard Chip"，就能获得追加的游戏内容。本次追加内容包括能以继承通关时所有状态的方式开始新游戏的"newplus"，以及Hard与Super两种新难度。让已经通关过一轮的玩家能继承之前各角色强力的状态再从头开始游戏，以此补足上一轮所遗漏的部分，还可以挑战敌人更强大的高等难度模式，提升第二轮的可玩性。

目前Xbox360《蓝龙》的中文版由台湾省微软代理，预定于2007年内推出，定价1390元新台币，约合人民币340元。

事件 日本专讯 KOF忘年会录像公开 经典98即将登陆PS2

本刊讯　从2004年起，SNK Playmore为了纪念《格斗之王》系列十周年，开始在年末举行彻夜的晚会活动"KOF忘年会"。于去年12月22日晚至次日清晨举办的第三届"KOF忘年会2006"结束之后，近期终于放出了这次盛会的录像。

这次"KOF忘年会2006"的举办地点比之前更加豪华，声优与开发者的座谈会与表演内容也更为充实。忘年会重点展示的KOF系列新作为：以PS2《格斗之王极限冲击2》逆移植回街机的《格斗之王 极限冲击Re"A"》，及将经典作品《格斗之王98》加以改良的PS2版《格斗之王98究极之战》。

本次忘年会的内容共分三段，包括新作试玩比赛、声优们的现场配音短剧与座谈、KOF问答等。



业界的声音

——次世代游戏何去何从

近期的游戏业界并没有太大的波澜，几乎所有的厂商都在埋头开发旗下的最新作品。然而索尼公司在3月1日则迎来了一个不小的惊喜，那就是僵持了5年之久的手柄震动侵权案终于告一段落，PS3有望在今后恢复震动功能。相对于索尼之前的态度，这次他们的言论明显前后矛盾，但只要对玩家有益，谁又会去管那么多呢？



《蓝龙》的销售量出乎意料

“销量已经有15万了吗？本来我们把销售目标定在10万的。现在看来，说不定以后累计可以卖到20万呢。估计到《蓝龙6》的时候就可以达到百万的销量了（笑）。”

——《蓝龙》游戏概念设计者楠木学在听说该作销量突破15万之后的回答。目前《蓝龙》在日本的销量已经达到XBOX360普及量的半数以上，但是仍然没有突破20万。由此可见XBOX360在日本发售一年多以来仍然处于苦战的状态。从今年到明年仍然有几部重量级作品推出，日本的XBOX360市场会因此继续发生细微的改变。



360上的第二款日式期待大作

“最初我们做的是ASH，后来是《失落的奥德赛》。今年我们的作品不只是RPG，还包括战棋RPG和动作RPG作品，也在制作的日程中。今年的工作范围会比去年更加宽广”

——坂口博信在谈到游戏制作时，提出要制作其他类型的作品。Mist Walker自成立之初就把游戏开发的平台主要放在XBOX360上，但是鉴于目前日本国内NDS市场一片欣欣向荣的景象，该会社也应当考虑到多为DS开发几部游戏了。实际上，战棋类游戏就很适合NDS主机。

任天堂成为了第一软件厂商

“在主机更新换代的时候，还是以往机种的软件卖得更多。去年年末的市场几乎被任天堂占据了，这一点倒是事实。而PS2也处于相当坚定的位置。”

——日本著名游戏贩卖商TETSUYA的游戏销售企画稻越一之对去年年底商战的评价。NDS在日本的销售从06年到07年一直保持着旺盛的的状态，所以各个贩卖店也逐渐把任天堂系主机作为销售的重点。这种局势还会持续一段时间，在新的游戏主机与游戏概念诞生之前，这样类型游戏的制作也将是制作者们需要关注的。

低容量也能造就出超高画质

“起初制作的时候感觉这是一部高级PC上的游戏。我们甚至存在‘XBOX360上能否开发出这种游戏’的疑问。当时还以为游戏的容量会有几十GB呢。但是制作到最后时，一张DVD就容纳了整个游戏，而且画质没有下降，确实是难以置信的。”

——《战争机器》日版翻译制作人黄世元对于本作的印象。《战争机器》在欧美地区人气旺盛，销量一路走高，在日本和亚洲其他地区被翻译成中、日等文字之后，销量依旧不能和欧美相比。这从一个方面体现出以日本为代表的一部分亚洲玩家对于这种类型游戏接受态度方面与其他地区玩家的差异。但是，《战争机器》本身素质的优秀是不可否认的。



老游戏的续作在抢新作市场

“在游戏市场萎缩的今天，许多老作品的续篇都出得过于泛滥，于是原创作品便很难卖得动。现在许多软件商都表示出这样的担忧。”



——浜村弘一对于近年来业界存在的一些问题，以及众多游戏制作者所关注的不同于以往的现象所做出的描述。但是不能忽视的是，在近几年来，不同平台上新作的开发和企划中也有许多成功的例子。例如像《ICO》、《旺达与巨像》、《锻炼大脑的DS训练》、《怪物猎人》、《龙如》、《大神》等优秀游戏的诞生，正是这些创新者们努力的结果，可见新作只要质量好，还是有市场的。



索尼重新获得手柄震动专利

“我们希望与Immersion共同合作，为玩家们能够更好地享受游戏而进行新的开发和探索。”

——在SCE新社长平井一夫谈到与Immersion的谅解与合作，PS3恢复震动机能的可能性又出现了。2007年3月1日，SCE在和Immersion打了5年官司之后选择和解，SCE支付Immersion共计1.5亿美元，其中侵权费9720万美元，专利费5310万美元（其中2250万美元为未来3年的专利使用费）。事后SCE方面又表示，震动专利的购入与目前PS3现行的SIXAXIS并无关系，这一点究竟是SCE在放烟幕弹还是另有所图，尚无定论。但是以目前的情况来看，SCE似乎有意在未来较长一段时间之内继续开发PS2，专利问题的解决将使Dual Shock等沉积许久的麻烦得到解决。

特报 日本专讯 07东京电玩展活动概要发表 新展会强化国际性商展功能

本刊讯　东京电玩展主办单位日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP于3月2日正式发表了“2007年东京电玩展”的活动概要。本次电玩展预定于9月20日到23日在千叶幕张国际展场举办，活动为期4天。本次的展会虽然规模略有缩减，但就主办单位发表的2007年东京电玩展的活动概要来看，其目标并未因此而大幅降低。

充实从业者参观日

为了让以业务或采访为目的的参访者能充分进行商谈与资料收集，今年的展会将从业者参观日由原本的1天扩大为2天。原先的“开发套件与中介软件展示区”也将变更为全新的“业务解决方案展示区”。CESA社长和田洋一于活动概要发表会中表示，在如何强化商展功能方面，虽然日本国内厂商对于维持现状没有异议，但是考虑到与其它业界的连携以及与国外的交流，因此决定将从业者参观日增加1天。



展会进一步国际化

TGS2007将针对每年增加的国外参展厂商与参观者，提供多国语言（日、英、韩、中）的官方网站与会场导引标示，以及制作国外参观者专用的指引手册等。通过相关便利措施来促进国外厂商与参访者的参加意愿。此外并将举办国际性的派对活动，促进国外参展厂商、参观者与日本国内相关业界人士的交流。

提升参观者满意度

将刷新“儿童展示区（Kid's Corner）”的设计，以充实亲子同乐内容为目标，并推出包含装潢费用与工读生的“儿童特别摊位”，对于40个摊位以上的厂商并将免费赠送2个，便于厂商的展出。另外，除了上一届颇受好评的“TVGame博物馆”之外，本届还将新增“Game科学馆”等全新的展出内容。

在展场规划方面，有鉴于上届一般参观日第一天涌入的84823名参观者所造成的人员拥堵，特别是SCE、SQUARE ENIX、CAPCOM、KONAMI等展出摊位的过度拥挤现象，因此本届将采用“大小规模展出厂商分散”的措施。并考虑开放展场外部的信道，来缓解各展厅间的人潮流动。

2007年东京电玩展将以参观人数18万人、参展厂商160家、摊位规模1550个为目标，预定9月20日到23日10:00至17:00于东京千叶幕张国际展场举办，为期4天。前2天为从业者参观日，后2天为一般群众参观日，一般入场券1200日元（含税），预售券1000日元（含税），儿童（小学以下）免费入场。

2月18日

●《真三国无双DS斗士之战》近日正式宣布将于3月底推出，并放出了游戏画面



与系统的相关信息。然而仅仅几天之后，该作却又宣布延期为4月5日。（详细报道请见右侧）

●任天堂美国分社社长雷吉日在接受MTV电视台采访时，称Wii版的《银河战士3》可能不会在2007年上半年问世。雷吉说："《银河战士3》的开发重点在于为玩家呈现一款精彩绝伦的第一人称射击游戏，延长开发时间是为了保证质量。"

●微软游戏开发部主管Shane Kim近日表示，他们正在为NDS开发游戏。此举的目的是借助NDS的普及率，在日本等亚洲地区推广美式风格作品。同时他表示微软决不会为PSP开发游戏。

2月22日

●日前，一名21岁的日本大学生因为偷钱玩街机而杀害了自己的父母。该学生在拿被害父母的银行卡在ATM提款机取钱时，被通过网络监控的警察当场逮捕。

●据来日本游戏杂志的报道，索尼计划在将来发售一种无硬盘版的PS3主机。据悉



这种PS3的售价预定为25000日元（约合1700元人民币），不过目前这一消息还未得到索尼官方的确认，而且其可行性也不高，估计只是不切实际的传闻。

●根据日本著名游戏网站的消息，CAPCOM的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人便携版2nd》在2月22日首发当天的销售量突破了50万套。(详细报道请见右侧)

2月23日

●据最新一期《日经周报》报道，日本游戏软件市场规模近几年一直保持在3000亿日元左右。在2002年和2003年分别被北美和欧洲市场超越。2005年，北美和欧洲两个市场的游戏软件销售额已达到1.2万亿日元，是日本的4倍。

●史·艾于2月23日宣布，PS2版《最终幻想XII》在欧洲上市首日即突破了百万大关，其全球累计销量也已经超过500万套。《最终幻想XII》的日版和美版分别于2006年3月16日和2006年10月31日发售。目前，《最终幻想》系列全球累计出货量突破了7500万套。

●任天堂于日前宣布，Wii主机的怀旧老游戏付费下载服务虚拟平台，除了已公布的6种支持主机之外，并将加入新的支持平台SNK NEO GEO，预定夏季开始提供服务。（详细报道请见右侧）

软件 日本专讯 DS版无双真相大白 几经变革遭遇延期

本刊讯 由KOEI制作，预定于NDS上推出的动作游戏《真三国无双DS斗士之战》，近日正式宣布将于3月底推出，并放出了游戏画面与系统的相关信息。然而仅仅几天之后，该作却又宣布延期发售，时间变为4月5日。

《真三国无双DS》于2004年5月正式发表，是知名战略动作游戏《真三国无双》系列首款登陆NDS平台的作品，因为平台的转换，使得游戏的制作目标与风格多次变更，迟迟未能推出。在发表将近3年之后，本次KOEI终于正式确认《真三国无双DS》将于3月29日推出，同时也公布了众多游戏相关信息。就先前曾公布过的开发画面来看，原本预定采用类似GBA版的纯2D绘图方式，现在则是改成了3D画面，并加入武将卡片系统等原创要素。



战场与据点设定

这款游戏的目的就是要尽快占领敌方的本阵，不过在进攻敌方本阵之前，必须将战场上的敌方据点攻略，本阵的城门才会开启。据点的类型有很多种，包括占领后可以提升我方能力值的"武器库"、可以恢复体力的"食料库"等等，因此玩家必须依照战场局势与对手动态来决定据点攻略的方针。

武将卡系统

武将卡系统是以代表武将的Q版造型人物卡片来决定参战的我方武将。战斗前玩家必须使用手上持有的武将卡来组成牌组、设定军团名称。不同的武将卡将能发挥不同的功效，像是提升玩家角色的能力、可施展特殊的妨碍敌人招式、擅长据点防卫的能力等等。武将卡总数超过100种，可于作战胜利时取得，各卡片并会随着反复使用而升级。

妨碍轮盘系统

战斗中只要收集打倒敌人后掉落的金钱，就可以用来转动妨碍轮盘，施展轮盘所标示的妨碍招式，像是提升我方士兵能力、让敌人冻结不能动弹、引发大地震等等。当与敌方头目对战时，抓准时机施展妨碍招式将有机会一口气逆转局势，让对战的变化与策略性更为丰富。



联机对战

本游戏着重于竞争的乐趣，因此不只是玩家1个人与计算机的竞争，也可以通过无线网络进行最多3人的联机对战，可以一对一双人厮杀，也可以三方混战。获得胜利的一方将可获得对方的1张武将卡。

玩家角色与游戏关卡

玩家所操作的角色是原创的3名武将，使用的武器招式与能力各自不同，可以依照喜好选择使用。在组成牌组时，还可以冠上自己的名字，体验率领众多三国名将进行争战的快感。游戏中收录了"虎牢关"、"赤壁"等12个三国的知名战场，其中包括结冰的洞窟、随波晃动的船只、充满陷阱的城池等变化多端的游戏舞台。



NDS版《真三国无双DS斗士之战》原先预定3月29日推出，定价5040日元（含税）。然而现在决定推迟到4月5日发售，其具体原因官方并没有给出解释。

事件 日本专讯 怪物猎人P2首日热卖 PSP获利销量排名第二

本刊讯 根据日本著名游戏网站的消息，CAPCOM的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人便携版2nd》在发售之前的预订量便有40万之多，而在2月22日首发当天的销售量更突破了50万套。



《怪物猎人便携版2nd》是以PS2版的《怪物猎人2》为基础制作的PSP《怪物猎人便携版》的正统续作，这款游戏继承了前作的系统，并加入新的冒险舞台、怪物与武器装备等。前作《怪物猎人便携版》是目前日本销量第一的PSP游戏，普通版加精选版共有90万套以上的销售量。此次的《怪物猎人便携版2nd》发售前就大受好评，首日销量超过50万套也是意料之中。

CAPCOM官方还于游戏发售当天同步放出了游戏的新任务与特典供玩家下载，目前可供下载的任务有2种、特典有5种。据统计，该作首周的销量已经突破了75万套，PSP主机也在该作的影响下销量超过了Wii，而排在了当周销量榜的第二位，该游戏也极有可能成为PSP上的首款百万级大作。



特报 日本专讯 NEOGEO加入Wii 春季开放全新作品

本刊讯 任天堂于日前宣布，Wii主机的怀旧老游戏付费下载服务虚拟平台，除了已公布的6种支持主机之外，并将加入新的支持平台SNK NEO GEO，预定夏季开始提供服务。

NEO GEO是1990年由SNK推出的，以兼容于街机基板为概念所设计的主机。NEO GEO主机曾推出许多家喻户晓的游戏，包括《格斗致王》）、《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《合金弹头》等等。NEO GEO虚拟平台服务预定2007年夏季展开，预定提供的游戏与价格目前还未确定。另外，原本已公布但目前尚未正式提供游戏下载的MSX虚拟平台服务，也正式宣布将于2007年春季展开，首批将推出《Eggy》与《Aleste》这两款游戏，价格皆为Wii点数800点（约800日元）。

除了新开放的虚拟平台游戏之外，既有的虚拟平台主机游戏阵容也将陆续增加，2月下旬到3月将新增包括FC《卡比之星》、《女武神大冒险》、《刺激越野机车》，SFC《大盗伍右卫门》、《雷莎出击》，N64《赛尔达传说 时之笛》、MD《格斗三人组》、PCE《神奇少女小桃》等经典游戏。



↑NEO GEO游戏的售价非常昂贵，现在在Wii上就可以玩到，对于玩家来说是莫大的福利。

特报 国外专讯 欧洲PS3规格公布 兼容功能小幅缩减

本刊讯　SCEE于日前正式公布了即将于3月23日在欧洲地区推出的PS3主机硬件规格，其中PS2向下兼容功能将由日美版的纯硬件方式，改为软硬件混合方式提供。

2006年底于日美等地推出的首批PS3主机，在PS2游戏兼容部分是采用内建PS2微处理器与绘图处理器整合芯片的纯硬件方式提供，该芯片除了提供兼容功能之外，并无其它用途，也因此对硬件成本有着一定程度的影响。久多良木健于先前的专访中，曾表示将会尽速将该芯片移除，改以软件模拟的方式提供PS2游戏的兼容功能，以降低PS3主机的生产成本，减少亏损。

近日SCEE终于发表将于3月23日在欧洲、非洲、中东与澳洲地区推出的PS3，将采用结合硬件与软件混合的方式来提供游戏的兼容功能。SCEE并表示未来将把公司资源优先投注于PS3专属游戏与娱乐功能的开发，而非专注于PS2游戏的兼容性。虽然发表资料表示将优先投注于PS3专属软件的开发，不过后续也提到未来将通过系统软件的更新来增加兼容的PS2游戏数量，同时也预定于3月23日随欧洲PS3主机同步推出最新版系统软件。



由于PS3的PS游戏兼容功能原本就是采用软件仿真，因此兼容性并不受到本次硬件规格变动的影响。但PS2游戏兼容功能部分，则因为改用软硬件混合方案而导致兼容性受到影响，比采用纯硬件方式的原有PS3低。目前SCEE还在进行验证，确切状况尚待后续公布。

除了PS2游戏兼容功能的变动之外，欧洲PS3主机其余配备与功能皆与日美既有的PS3主机相同，只有影像输出格式的支持部分由日美NTSC规格的480i/480p变更为欧洲PAL规格的576i/576p。欧版PS3预定3月23日上市，初期仅推出60GB款式，定价599欧元（约合人民币6000元）。

特报 日本专讯 PS3强化视频功能 安全性能同步提升

本刊讯　SCE于2月28日放出了PS3的1.54版系统软件，强化了视频聊天（AV Chat）的功能，并扩大了视频摄影机的支持范围。

在系统软件内置的视频聊天功能部分，本次更新后新增了“画面模式”的选项，提供给玩家3种不同的影像显示模式选择，分别为：配合画面尺寸显示的“Normal”、不变更比例，但切除上下边缘来填满画面的“Zoom”，以及依照影像原本尺寸显示的“Original”。在视频聊天所支持的USB视频摄影机（USB Web Cam）部分，除了SCE官方所推出的EyeToy摄像头之外，还加入了USB视频级（USB Video Class，UVC）规格的支持。只要玩家手边拥有符合UVC规格的视频摄影机，就能用于PS3上，大幅扩展了可用视频摄影机的种类。

除了功能的增加，其实本次更新在安全性上也有不少提高。据日前传出的PS3破解消息来看，1.54版系统软件是可以防止目前的破解手段的。



网络 日本专讯 大众高尔夫5官网开张 试玩版3月底开放下载

本刊讯　SCE近日宣布由ClapHanz制作的PS3运动游戏《大众高尔夫5》将于3月21日至5月7日在PS3网络中放出试玩版下载，其官方网站也于日前正式开张，并放出了一系列新游戏画面。

《大众高尔夫5》继承了系列作品中可爱的角色、简单的操作与轻松愉快的运动体验等特色，并凭借PS3大幅提升的硬件机能，呈现出更细致的人物、场景与环境景观特效等画面效果，另外还加入了众多以往所没有的新要素。在游戏系统方面，本作加入了全新的打击系统“正统打击（本格Shot）”，将以往以计量表来决定打击力道与准度的方式，改为以选手举杆的高度来决定力道、以高尔夫球为中心的白色圆圈来决定打击准度，提供更直观的操作。另外，在推杆模式下如果距离球洞5公尺以内，还会出现提示轨迹。



《大众高尔夫5》预定7月推出，价格未定，有兴趣的玩家不妨先去下载试玩版体验一下。

事件 日本专讯 蓝龙再拓娱乐领域 改编动画四月开播

本刊讯　由Xbox360原创角色扮演游戏《蓝龙（BlueDragon）》改编的电视版卡通动画，将于4月7日在日本东京电视台开播。

有《蓝龙》改编的卡通动画继承了原作的基本设定，同样由游戏中的5位主角担纲演出，人物也采用的是采用鸟山明的原作设定，玩家将可欣赏到非常熟悉的鸟山明风格卡通人物。剧情部分则是采用与游戏不同的原创故事，不过人物关系改变不大。

电视版卡通动画《蓝龙》预定4月7日起，在每周六早上9:00到9:30在日本东京电视台播映，并预定于3月24日在“2007年东京国际动画祭”展览中举办制作发表会。发表会中将播映最新影片，以及邀请担任角色配音的声优根本圭子、叶月绘理乃与朴璐美举行现场座谈会。

特报 国外专讯 PS3震动时代到来 索尼亿元购买专利

本刊讯　SCE和Immersion公司历时5年的关于手柄震动功能的官司于3月1日终于告一段落。SCE和Immersion共同发表声明，宣布结束版权纠纷，SCE的PS平台今后可以自由使用Immersion的震动专利技术。



Immersion的CEO表示非常高兴看到双方可以达成近日的和解，他们与索尼签署的最新商业协议主要就是让PS系主机在游戏时可以享受到高级的震动技术。SCE发言人也表示，索尼十分盼望能够把Immersion的手柄技术重新带回给PS系玩家。不过其代价就是索尼每年要支付给Immersion公司2250万美元的专利使用费。

2002年2月，Immersion公司起诉微软和索尼侵犯震动专利。微软选择庭外和解，支付给Immersion公司2600万美元后获得专利使用权。索尼则几经上诉，于3月1日才达成和解，并支付给Immersion公司共计1.5亿美元，Immersion公司的股价也因此迅速上升了38%。

2月26日

●SEGA公司制作的《龙如》系列作品，目前全世界的出货量已经突破170万套。为了纪念即将于3月3日上映的《龙如剧场版》电影作品，官方已于2月底开始举办相关活动，凡持有《龙如》系列游戏外盒去电影院的玩家，可凭此获得200日元的优惠。

●SCE将于3月21日至5月7日开放《大众高尔夫5》的试玩版下载，其官方网站也于日前正式开张。（详细报道请见左侧）

●SCEE于日前正式公布了在欧洲地区推出的PS3主机硬件规格，其中PS2向下兼容功能将由日美版的纯硬件方式，改为软硬件混合方式提供。（详细报道请见左侧）

2月27日

●由Xbox360原创角色扮演游戏《蓝龙（BlueDragon）》改编的电视版卡通动画，将于4月7日在日本东京电视台开播。（详细报道请见左侧）

●SCE于2月28日放出了PS3的1.54版系统软件，强化了视频聊天（AV Chat）的功能，并扩大了视频摄影机的支持范围。（详细报道请见左侧）

●SQUARE ENIX宣布，将于5月12、13日在日本千叶幕张展场举办“SQUARE ENIX派对2007”。“SQUARE ENIX派对”是SQUARE ENIX独自举办的游戏宣传展示活动，2005年7月底首次举办，共吸引46981人到场参观。今年是第2次举办，时间则提前到5月中旬。展出内容包括新作试玩、手机下载内容、漫画书籍、周边商品、音乐CD等等。



3月1日

●PSP复刻版《最终幻想战略版 狮子战争》，现公布将于5月10日推出，并放出了联机对战功能的信息供玩家参考。在联机对战模式中，在本回合战斗里阵亡的队员只会暂时退出战场，而武器防具在对战结束后也会恢复原样，对战中所获得的职业点数与职业等级都会保留，其余数值则会恢复成对战前的状态。



●SCEJ将于3月2日至29日举办 PS3 版《GT赛车HD》的官方比赛活动。比赛将通过“竞时测试”与“甩尾测试”2种游戏模式的每周网络排行榜来进行，赛道统一采用顺向，每周的车辆皆统一指定。奖品则为“SUPER GT”与“D1 GRAND PRIX”赛车活动的入场券共40张。

●SCE和Immersion共同发表声明，宣布结束版权纠纷，SCE的PS平台今后可以自由使用Immersion的震动专利技术。（详细报道请见左侧）

AOU2007娱乐博览会于2月16日正式开幕。本次展会上最令人兴奋的便是各个厂商所带来的最新街机游戏，尽管当下的街机市场不很景气，然而满怀信念的游戏厂商却坚持不断地为玩家带来更加优秀的街机作品，每年的这个时候都为我们带来意外的惊喜。　□文/小沛





←展会现场悬挂的巨幅液晶电视里一直在播放着《铁拳6》的影像，也吸引了不少人驻足观望，可惜的是现场并没有提供游戏的试玩。

←从展会现场参观者的数量来看，AOU的影响力真的是不如从前了。



AOU2007娱乐博览会开幕
街机版《铁拳6》震撼发布

每一届的AOU展上必然至少有一款重量级的作品公布，今年担当这个重要角色的就是《铁拳6》了。本次BANDAI NAMCO（NBGI）公布的《铁拳6》实际影像便成为了所有到场者关注的焦点。此次《铁拳6》使用了与PS3相容的基板制作，并且公布了两名新角色，此外还有追加角色登场，登场角色人数达到了系列之最。角色外观自定义系统也大幅强化，可以进行更为复杂的外观设定。另外如KONAMI的《寂静岭街机版》，还有SEGA的《网络对战问答比赛Answer × Answer》以及S.E的《勇者斗恶龙 陆地战争》。都算是本次展会的重头戏。纵观这次展会，给人的印象是无论针对核心玩家还是普通玩家，作品对应的层面明显大幅扩大。街机游戏不再是只对热爱游戏的人开放，只要是希望寻找新的娱乐方式的人，都能在这里找到适合自己的休闲作品。



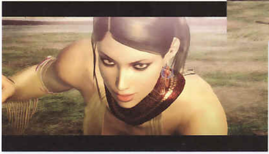
NBGI展台《铁拳6》

这次《铁拳6》使用了与PS3相兼容的基板进行开发，预定在2007年面世。虽然在E3和东京游戏展上都曾有过影像展出，但这次AOU展出的可以说是最接近实际游戏品质的画面。

本作承袭了之前的《铁拳》系列中备受好评的部分，尤其是《铁拳5》和《铁拳5DR》中的要素都得到了保留。为了使画面更精良以及使场景更为丰富，本作特意使用了16：9的宽屏幕。这样一来就可以呈现给玩家真实的临场感，在一旁观看的玩家也可以淋漓尽致地体验这种视觉冲击。从游戏本身的角度来讲，最大的改变就是场景更丰富了，并且如何利用好场景进行战斗也很重要，或许可以说本作已经更加富于战略性了。虽然游戏的系统还不是很清楚，但联想到"利用场景"的移动方式，也让人不免想起了当初的《铁拳4》。在吸取了那一作的失败经验后，本作肯定会带来相对合理并且利于实战的场景设计。

在角色方面，本作绝对是系列中登场角色数量最多的。除了之前发表的追加角色之外，本次展会还公布了两名新角色。现在具体的人数并不清楚，但确定应该在35名以上。对于之前就有的角色，当然会加入新的招式，并且修正各个招式的攻击判定。例如在影像的最后，布莱恩从背后取出散弹枪进行射击。这与之前格斗游戏中的飞行道具概念完全不同。布莱恩在把对手打飞出画面后还可以用散弹枪进行连续射击，或许招式也可以进行自定义。





还有服装方面，这次的自定义系统大幅强化，可以进行更为复杂多样的外观变化。其改装的复杂程度几乎相当于可以让玩家创造出一个新角色。此外，在游戏中还可能会有突发事件，也就是游戏的剧情会大幅强化。不过具体内容还不太清楚，总之，NBGI这次在游戏过程中准备了很多新的要素，很值得玩家们期待。

新人物为：萨菲娜：她给人的感觉很迷幻。时而像蝎子一样趴在地上移动，时而又紧贴对手不定向突袭。是一个行动怪异的角色。里昂：出生地设定为德国。和萨菲娜正好相反，动作敏捷力量强大，招式是八极拳。从影像中看里昂感觉有些像冯威，但他的动作要比冯威更为敏捷。



TAITO展台《CHASE H.Q.2》等

《CHASE H.Q.2》是一款赛车追击的竞速游戏。游戏开始后有三种不同的车辆选择。前进途中可以使用氮气加速，以通过撞击逃跑车辆对其进行抓捕为任务。游戏中还设置了捷径路线，在追踪疯狂逃跑的车辆时必需要使用这些捷径。完成任务后可以用获得的点数进行级别升级，共有七个级别。使用氮气加速时的极速感和撞击车辆的爽快感十足！正式上市时间未定。

《勇者斗恶龙 陆地战争》自然不是TAITO的作品，只不过S.E在这次展会上没有设展台，因此将这款游戏放在了TAITO的展台上。这款游戏就是在去年12月S.E在《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守护者》的发表会上公布的卡片游戏。游戏方式就是用卡片召唤出怪兽，三只怪兽为一个队，然后3对3的进行对战。怪物卡片用筐体前面的一个扫描装置进行读取。卡片除了可以记录胜利点数和能力参数之外，还可以用设置在筐体上的两个对应按钮记录必杀技和威力。

让人更加感兴趣的是，怪兽还存在着特殊组合。在筐体面前的指令台上会有提示，比如史莱姆和巨像兵，寻找这样的组合也是游戏的乐趣之一。另外，及时按下"技"按钮或是在对方攻击时，及时

准确地按下按键，在宝石上就会聚集“勇气”，这个设定对游戏的影响看起来也不小。

在宣传映像中筐体中央有一把“勇者之剑”，在使用“勇者救助”的特定卡片或是满足一些特定条件时“勇者之剑”会出现特效。这种设定在之前卡片游戏中几乎没有，看起来应该会很受欢迎。现场的角落中还摆放着样品卡以及怪兽卡片原画。此外还有卡片收录盒等众多相关产品。这款游戏一定会使“勇者饭”们为之倾倒。本作预定今夏上市。

AMI展台《肥肥猪肉》等

《肥肥猪肉》是纵卷轴射击游戏。有三个女主角，各自的移动速度和攻击能力都不同，人设采用了比较清纯可爱的设计方式。机体有8方向





移动，自动连射，特殊攻击有“油弹攻击”以及3种不同的轰炸武器。用特殊攻击击破敌人会出现金块，回收金块可以加分，击破高耐力或是把复数的敌人全部歼灭会出现大金块。与去年上市的射击游戏《虫姬》相比，本作没有子弹布满整个屏幕的情况，子弹本身的速度也没有那么快。这次的试玩机只有初级模式，无论是谁都可以轻松上手。

《成长犬福2》是98年发售的解谜游戏《成长犬福》的续篇。游戏规则与前作相同，都是三选或是四选的问题，可以两人同时进行游戏。解谜的成绩还会影响到“福犬”的成长，看看自己的福犬最后到底是“胖子”还是“瘦子”也是游戏的乐趣之一。

世嘉展台《VF5 VERSION B》等

世嘉展出的游戏比较多，类型也很广。《网络对战问答比赛 Answer × Answer》是面向日本全国的真实网络问答游戏。这种类型的游戏并不少见，但本作是以1对1的方式进行，问题类型共有八种，还可以用专用IC卡来存储游戏战果。《爆裂刑事EX》是以亚洲的大都市为舞台，有丰富的攻击种类和多彩的武器，是一款爽快感十足的动作游戏。预定今夏上市。



《君主俱乐部》则是模拟纸牌游戏，游戏方式就是看准时机踩下脚踏板，以考验玩家的反应能力，预定今夏上市。《TO 情人渔夫》是一个模拟钓鱼的游戏，其在筐体中央设置了70英寸的大屏幕，因此画面非常精良，玩家使用虚拟鱼竿进行游戏，临场感十足。

《VR战士5 VERSION B》是街机游戏《VR战士5 VERSION A》的强化版。最大的特征是新增加了“限时击倒”模式。该模式是一人专用，以连续打倒不断登场的挑战选手最终制霸7个联盟为目的。登场的CPU采用了与以往不同的运算方法，感觉就好像在与真人对战一样。和别人对战没有信心的玩家也可以用这个模式来练习，此外这个模式还设定了与人对战一样的奖励争夺战，胜利后同样可以获得幻球或是道具。本作决定在今春上市，但所谓“今春”也有很多不同的定义，所以具体时间并不好确定。

KONAMI展台《寂静岭街机版》等

《少女巡航机》是与《宇宙巡航机》和《Q版沙罗曼蛇》类似的横版射击游戏，游戏方式也基本相同，只不过风格有些少女向。KONAMI在自社的专用网络上已经预定要推出该作的“角色下载”、“舞台下载”和“在线对战”等服务。上市时间未定。

《寂静岭 街机版》是在全世界取得大成功的恐怖游戏《寂静岭》的2人用射击版街机游戏。正常的世界突然转变成了铁锈色的“里世界”。玩家作为主人公艾力克（2P是蒂娜）在浓雾与恶梦般的世界——A silent leech里寻找出路，用手中的散弹枪一边打倒红色三角头或是傀儡护士等系列作品特有的怪异生物一边前进。

游戏采用了生命值系统，初期是100%，玩家受到攻击时生命值就会减少。散弹枪的装弹数为10发，枪口移出画面扣动扳机即可上弹。在枪体的侧面有一个红色的按钮，在游戏过程中，当画面上出现“按红色键”的提示后，通过按键就可以继续前进。游戏还会自动记录分支情节，再一次玩的时候就可以寻找之前没有去过的地方。这样的分支情节设定大大增加了游戏的乐趣。

展会表演花絮

在AOU2007娱乐博览会的第二天，世嘉展台照例举行了现场音乐表演。下午4点刚过，人们就开始不断地聚集到世嘉的展台前。这次的音乐表演共有七首曲子，内容缤纷多彩，覆盖层面很广。有演歌，有摇滚，还有叙事抒情等等，不知道的人或许会认为“这是什么乱七八糟的？”，但是，正是这种“乱七八糟”证明了世嘉音乐制作班底的多才多艺。这次演出的有KB.hiro师匠，有光吉猛修氏，还有亲手制作了《龙如》以及《龙如2》音乐的庄司英德氏以及“H”的成员，整个表演非常紧凑，每个人都极尽自己所长为大家奉上了精彩的演出。



本世纪历届AOU注目点

●2001年AOU展于2月23日至24日在日本海滨幕张国际展览馆举办，这次有54家厂商参展，展出了1800台新游戏机台，规模空前。而这次AOU 的重点，就是SEGA AM2确定在会场展出《VR战士4》，显示了SEGA重登街机之王宝座决心；而NAMCO利用“System-246”开发《灵魂能力》的续作，将矛头直指SEGA，这是当年AOU最大看头。另外这次CAPCOM也展出了利用NAOMI基板制作的对应实时网络对战的2D格斗游戏《MARVEL VS. CAPCOM 2》。

●2002年AOU展于2月22、23日在日本千叶县的幕张国际展览馆开幕，共有46家厂商、超过百款大型电玩作品登台亮相。现场最受注目的当属由SEGA、NAMCO、任天堂联合开发，以NGC为核心的大型电玩基板“Triforce”，不过可惜现场只有展示硬件，并没有对应游戏公布。而NAMCO最新力作《灵魂能力2》也在现场提供试玩版本，吸引不少玩家排队试玩。

●2003年AOU展于2月21至22日召开，本届的规模出现了大幅缩水，展出作品也没有太大的反响。其出展的作品大致有：CAPCOM的《CAPCOM全明星大乱斗》、KONAMI的《BeatMania DX 第九度混合版》、NAMCO的《化解危机3》、SAMMY的《罪恶装备X1.5版》、SEGA的《VR战警3》等。

●2004年AOU于2月20、21日展出，主题为“明亮快乐的大型电玩”，举办地点为日本东京千叶的海滨幕张国际展览馆，有40多家游戏公司展出各式最新的游戏。其中值得注意的是，日本柏青哥巨头Sammy在去年底宣布取得SEGA 22%的股权后，由于Sammy本身也积极推广他们的大型电玩基板“Atomiswave”，如今加上又有SEGA强大的游戏研发实力，因此在本次AOU上成为了重点游戏厂商。



●2005年AOU于2月18日至19日召开。近年来日本街机业相继引入了IC卡片、网络等新概念，使得一度萎靡的街机业焕发出新的光彩。本届AOU就总体而言，展出游戏数量依然呈减少趋势，不过各大主要街机厂商也公开了一些相当让人意外的作品，其中NAMCO制作、任天堂监督的《马里奥赛车街机版》便颇为引人注目。

●2006年AOU于2月17日开幕。在此次展会中最为令人激动的就是SEGA的《VR战士5》了！搭载了全新基板的本作将街机游戏也引入了次世代。另外像NAMCO公司的《化解危机4》以及《灵魂能力3》，KONAMI公司的街机足球游戏《胜利十一人2006》也都纷纷参加了展出。



次世代天空耀眼的明星
——日本游戏制作人眼中的360

前不久有消息称，《蓝龙》在日本的销量已经超过了16万套，也就是说有半数的日本360玩家都购买了这款游戏。这个消息说明了什么？有两点，第一：《蓝龙》确实比较适合日本玩家的口味。第二：360在日本只有30多万的销量，普及速度缓慢。PS3的发售已经算是很不顺利了，但截止到2月中旬的时候，其在日本的销量也有了65万台。相比之下，360发售已经超过一年，旗下的作品有100多款，而销量也就是PS3的一半。这不得不让人担心360今后在日本的路要怎么走。不过三大主机的较量现在还看不到结局，起码现在还有很多人看好360，以下的内容就是几个日本游戏界的知名人士谈各自对360的看法，或许从中我们可以重拾对360的信心。□责/小沛

即将发起销售和服务方面的攻势，促进Xbox360的发卖。



Xbox事业本部长
泉水敬
Microsoft
2002年加入Microsoft，原担任Xbox事业本部的市场部部长。在物流方面和游戏开发方面为Xbox360在日本的普及作出了贡献。2006年4月升任现职。

《蓝龙》引发的游戏攻势，使得Xbox360在2006年底销售量飚升。2006年4月1日就任Xbox事业本部长的泉水敬，经过了不懈的努力终于开始在日本有所起色了。在Wii和PS3发售、新主机全部就位的2007年，Xbox360又将发起怎样的战略攻势呢？让我们来听听泉水敬的说法吧。

2006年已经为次世代游戏机的前景做好准备

——对于Xbox360，2006年是怎样的一年？

泉水■概括地说，这一年里360已经将进军今后全球游戏市场的所有条件都准备齐全了。首先，最重要的就是游戏软件部分，从《九十九夜》到《蓝龙》，360上有太多值得我们骄傲的超高销量游戏。另一方面，在游戏以外的部分，Xbox Live的服务也更为充实。Xbox360 HD DVD播放器的发售，更使Xbox360的机能得到多样化的扩充。

——主机发售了将近一年，现在的主机已经趋于成熟了吧？

泉水■是那样的，从最初发售Xbox360的核心系统到为广大的用户提供完善的服务，进化该主机的工作我们已经整整努力了一年。

——在游戏销售这点上，有相当高的满足感吧？

泉水■满足感那肯定是相当高，2006年前半年还在走错误的试行路线，但进入了后半年，经营策略明显得到了提高。特别是在2006年的商战中与其他的主机相比也毫不逊色，并有望将强势保持下去。

——泉水先生本人的地位有所改变是吧？

泉水■我一直都是在做与Xbox相关的工作，没感到有太大的改变。到目前为止，计划只推行了一年，2到3年以后会逐渐成型吧，因此，非常有充实感。

——说起2006年底，《蓝龙》的发售着实促进了主机的销量吧？

泉水■是的，年末商战时，360的销售业绩明显提高，可以说与《蓝龙》的发售是分不开的。当然，从总体的数字来看，还不是很理想。从玩家方面也得到了各种各样的反馈，值得思考，和预计要达到的规模还有差距。因此，我们期待着销售的进一步提高。

——2006年底Wii和PS3的发售，您有什么看法？

泉水■任天堂追求的理念是相当正确的，这已经被实践证明了。在增加游戏用户方面，不断推出让人容易接受和有意思的游戏，吸引了相当多的用户。另一方面，在PS3上渴求大量游戏登场的玩家不得不失望了。而Xbox360在2006年推出了相当多的游戏，讨得了不少玩家的欢心。

销量方面不用担心，07年还将推出上百款游戏

——能否请您来谈一下关键的2007年战略？

泉水■有三点。首先是继续推出好游戏，这点上我们将竭尽全力，包括已发售游戏的后续作品，会有相当多的游戏在2007年登场。其次，Xbox360还会一如既往地进化。在Xbox Live上一年两变的方针下，以Xbox Live为中心，Xbox360的机能还会继续提升。第三，关于Xbox Live的服务内容方面，将会进一步充实。

——从软件发售的状况看，目前的发售目录上还略显单薄。

泉水■这个不用担心，还有很多游戏没有发表。

——微软预计在2007年于北美发售300款360的游戏，那么日本的计划是怎样的？

泉水■日本2006年底有将近70款游戏已经发售，加上Xbox Live的数十款，大概是107款游戏。到2007年底，包括Xbox Live游戏在内，预计是这个数字的二倍。

——也就是说今年预计发售100款游戏，那么会在何时发布呢？

泉水■今年的E3展有了相当大的变化。从往年的经验来看，在日本6、7月份会举行大的发布会，那时也许就可以了解一些海外的动向以及游戏发售的相关情况了。

——2007年最值得期待的作品，就要数《失落的奥德赛》和《光环3》了吧？

泉水■确实是以这两部游戏为中心，和去年一样，还有相当多的游戏在候补之列。总之，作为玩家，还是很有盼头儿的。

期待着Xbox Live的充实和主机的进化

——既然把Xbox360的进化作为战略的第二要点，也就是说Xbox360还有相当大的部分可以进化了？

泉水■当然，举个例子。作为内容之一的下载服务，一边进行游戏一边下载，以及自动下载等等，还有很多值得进化的部分。

——最近有传言说，将会有搭载HD DVD光驱和HDMI端子的新型Xbox360推出，这是真的么？

泉水■那仅仅是谣言。（笑）

——360战略的第三点是内容的充实，在北美将加载电视节目和电影功能，2007年还将得到IPTV的服务，真是让人垂涎啊。

泉水■Xbox Live是全球性的服务，只要情况允许，日本的用户也可以享受电视节目和电影的服务。但是在电视节目的播放方面，取得日本的版权手续非常复杂。所以，在日本能够得到的服务，我们将尽力提供。

——在内容方面，是否会有日本特色的东西登场？

泉水■内容上会由于国家的不同而有不同对策。在这一点上，我认为会有日本独自的东西登场。

Xbox360与Vista的合作将大有可能

——Xbox360与Windows Vista的合作将很值得关注吧？

泉水■是的，今年将会实现Windows Vista与Xbox Live的对应，Xbox Live网络游戏将Xbox 360和Windows Vista操作系统紧密结合在一起，使玩家体会到整合的乐趣。

——与Windows Vista的合作是否会提升新机能？

泉水■以往的Windows 操作系统总是搭载一定的建设性作业功能，这次的Windows Vista系统，以娱乐为主，充实了新机能，增加了生活中的乐趣，其中就包含游戏性。也就是说，Xbox360就是Windows Vista的理想合作者。数字娱乐的重要一点是互动性，将互动性显示出来的就是游戏。整合之后，游戏还有很大的提升空间。

——在现在的基础上，您对于2007年的Xbox 360将有怎样的期待？

泉水■单从主机的销售量看，与其他主机相比形势很严峻。但是，认真的考虑Xbox360本身的发售情况，又会得出不同的结论。一般的主机在发售日当天会创下很高的记录，然后慢慢趋于平稳甚至下降，Xbox360在经过几次波动之后，销售却呈缓缓上升的态势，所以还是很值得期待的。

——在2007年能否与Wii和PS3对抗呢？

泉水■我认为Xbox这个品牌现在已经能和其他的主机对抗了。我们会将2007年的好形势延续下去，努力争取再创佳绩，今年的Xbox 360非常值得期待。

在360的发行业务上，目标继续锁定海外市场

集结了ARTOON等优秀开发公司的AQ Interactive，是在2006年中致力于开发Xbox360的大公司之一。进入2007年后，首先于1月25日发售了《吸血鬼之雨》，在新游戏的开发上，一如既往地采取了积极态度。下面让我们听听星野直彦在2007年对Xbox360有什么样的战略吧。



公取缔役副社长
星野直彦
AQ Interactive
公副社长星野直彦以丰富的海外经验敏锐观察着游戏界的动向，目前接手AQ Interactive的发行业务，语言尖锐甚至有些刻薄但也颇为有趣。

——2006年公司的力量大都投入到了Xbox360的游戏之中，是这样吧？

星野■是这样。包含《蓝龙》和BANDAI的《ゼ-ガペイン》两部作品在内，2006年一共有五部作品。此外，加上《失落的奥德赛》和坂口博信的《Cry On》，真是投入了相当大的力量。

——发行业务是否顺利？

星野■说实话并没有想象中那么顺利，AQ Interactive的发行业务因为涉及Xbox360在国内市场普及的不理想，导致情况不容乐观。但是，从全球角度还是颇具实力。幸亏《灵弹魔女》和《吸血鬼之雨》在国外的发卖得到了相当高的评价。

——在Xbox360上的发展还是要依靠国外市场？

星野■确实如此。但是国内的Xbox360当然也不是就放弃了，在2007年的发展将逐步展开。

——《灵弹魔女》和《吸血鬼之雨》的后续作品将如何进行开发？

星野■具体时间还没有决定，但是当然非常想做，二者在国外的发售得到了极高的评价，国外的发行部门也表示对续作感兴趣，所以一定会在Xbox360上发售。

——由于Xbox360在国外发售的良好态势，是否会将国外的作品进行改编？

星野■是的，作为次世代主机必须进行全球性的战略构想，以符合时代需求。不管怎么说，开发耗费十亿日元已经是很平常的了。另外，在日本将会与微软展开合作，加大对Xbox360的开发力度，我们当然会选择从国外引进优秀的游戏。事实上，我们也多次讨论过此类话题。

——在PS2上开展过介绍海外佳作的活动，在Xbox360上是否也会开展类似的活动？

星野■当然在我们考虑之列，由于这段时间的工作重点就是将海外的佳作介绍给日本，因此也提供给了我们很多和海外制作商进行沟通的机会。但是，由于国内市场还没有形成一定规模，让人犹豫不决。总之我们会和微软方面进行沟通，尽力而为。

——对于游戏迷比较关注的坂口博信的《Cry On》怎么样了？

星野■依照惯例，还是“发售日未定”。当然，我们也想尽快送到玩家手中，但是还没有到发表的阶段。由于《Cry On》是Xbox360的专用游戏，如果主机在日本的销售不好，还是会对游戏方面产生很大影响。

——也就是说最少要普及50万台？

星野■Xbox360是一款非常好的游戏主机，也可以将windows vista作为其操作系统。根据情况，我们也会将360上的游戏移植到电脑上面。此外，对于与微软合作发展掌机Zune，我们也抱着很大的兴趣。在Xbox360上有很大的发展空间，我们还需要继续努力。我们会做好全方位的应对措施。而当前最主要的任务当然就是要先使主机的普及量达到令人满意的程度。



以全球化游戏为理念，CAPCOM的次世代发力

由于推出了《勇闯尸城》和《失落的星球》这两部原创作品，吸引了全世界Xbox360用户眼球的CAPCOM，在2007年将会有哪些值得关注的动向？担任开发事务的稻船敬二将为我们解疑。



常务执行干事兼开发事务和网上事务
稻船敬二
CAPCOM
1987年进入CAPCOM公司。以制作洛克人系列和鬼武者系列等名作而著称。现在统帅着CAPCOM的精锐部队，是少数元老级制作人。

——2006年的CAPCOM，是非常充实的一年吧？

稻船■确实是非常好的一年，面向Xbox360发售的两款游戏都获得了很高的评价，《勇闯尸城》由于当时业界普遍的评价不是很高的原因，我们都已经作好了“最坏的话，也就是在日本市场不能发售”这样的打算。结果却出乎我们的意料之外，有相当多的玩家接受了它，并获得了不错的销量，这使我感到相当的满足。最后，二者一共发售了100万套，给我们带来了很大自信。

——这样说来，玩家们在2007年对CAPCOM的期待还是相当大的。



稻船■以CAPCOM的规模和实力，依靠生化危机系列吸引了相当一部分铁杆玩家，此后又依靠《勇闯尸城》和《失落的星球》不断将新的玩家补充进来。这点上，单是发售续篇就已经相当有看头了，但是，我们还想接受新的挑战。

——现在《生化危机5》的进展如何了？

稻船■轮廓已经有了，能走到这步是相当的辛苦，相信一定会有个好的结果。实际上，5代该如何发展，我们也很迷茫，在4代中没有进行多大的改动，那么5代是否要进行变动呢？还是延续颇受好评的4代的既定路线呢？说实话，两方面的打算都有。

——那么2007年的游戏软件方针是什么呢？

稻船■概括的说，想要为玩家找到不一样的游戏乐趣，拓宽日本玩家的游戏视野。就像前几天我去了一家美国的游戏店，店面上陈列的游戏种类明显不同于日本，很可能说日本的玩家如果到了这家游戏店的话，一定会对这些在美国很受欢迎的游戏说“不”，可能是文化差异的原因吧，日本玩家习惯了几十年来培养的游戏方式，只能接受传统风格的作品。我希望日本的玩家能尽快向国际化靠拢，这样才能体会到更多有意思的游戏。

——也就是说，不要总是拘泥同一类型的游戏，是这个意思么？

稻船■“偶尔也尝尝其他国家的饭菜”，就是这个意思，这样也可以在娱乐性方面拓宽视野，我非常想做出那种能引导玩家的作品。这对于我们在未来拓展市场也有极大的帮助，同时也是公司的长期策略，这对整个游戏市场都是大有好处的。



——原来如此，了不起的想法，那么《勇闯尸城》和《失落的星球》是否也遵循这样的理念呢？

稻船■CAPCOM在5、6年前就已经将此作为主要的开发理念了，不管是游戏的制作人还是玩家都没有必要拘泥于日本。2006年我们已经做出了可以称作是世界级的游戏，2007年将再接再厉。

业界格局大势将成 叶伟谈Xbox360

——Xbox360的HD DVD光驱是否会利用到游戏上？

叶伟■改变光驱并不是这么简单的事情，还将牵涉到早期主机的兼容性以及开发商的硬件标准文档。随着旧款Xbox360主机越卖越多，升级光驱的代价也就会变得越来越大，所以只要MS有正常人的理智，就不会做出这种决定——除非Xbox360已经确定坐上了这一代主机的头把交椅。

——新配置的Xbox360是否会推出？难道网上的照片都是伪造的？

叶伟■年前从MS这里得到的确切消息表明这款产品今年肯定要出，但具体规格现在无法透露。至于网上的照片则并不完全都是伪造的。不过正如大家所熟知的那样，一个产品正式上市前会有很多的原型版本供最终选择，所以并不见得那些照片就是最终成品的样子。

——《蓝龙》等游戏虽然受到好评，但日本市场并未因此而扩大到令人满意的程度，是否日本的玩家根本就很难接受Xbox360？为什么？

叶伟■因为Xbox360的前期不振，等于直接宣告了这台主机在日本的出局。在日本历史上很少有过开局落后的主机后来翻盘的情况发生，360也不会例外。而且在美国流行的360游戏，对于日本玩家来说就变得过于Hard Core和PC向，这也很难引起边缘用户的共鸣，要普及就很困难。

事实上微软确实早就考虑在软件风格有所改进，但游戏开发需要时间，需要有大量适合日本玩家口味的产品出现才会一点一点扭转局面，单靠一个BD是不够的。但反过来说，360主机在日本的颓势，又很难让MS去说服开发商开发更多的日版游戏。360能否有所进步，就要看看今年



坚持多元化的开发路线，提供更高品质的作品

Electronic Arts可以说是世界最大的游戏制作公司，2006年发售了9款面向Xbox360的游戏，以《极品飞车》系列为主受到了很高的评价。致力于世界规模经济活动的EA公司，在2007年会有怎样的动向呢？让我们听听市场部部长原英人和制作部部长二宫文月的回答。



市场部部长
原英人
Electronic Arts
负责本公司制作的游戏在国内的宣传促销。着力于日本独立制作的开发游戏，例如《极品飞车》的宣传推广等。



常制作部部长
二宫文月
Electronic Arts
担任过日语版《哈里波特》系列和《NBA live》系列的制作。目前负责日本国内的开发工作，创作了很多相当受欢迎的游戏。

——您认为2006年是怎样的一年？

原■对我们来说是相当漫长的一年。去年前半年，由于世界杯的原因，我们推出了《FIFA06世界杯》，原本的期待值相当高，但结果并不理想。但后半年的业绩还算理想。《极品飞车》新作受到了相当高的评价，凭借高品质和专业性而被玩家认同。

——EA在xbox360上已经发售了9款游戏了吧？

二宫■我们拥有相当的开发实力，所以在次世代机上的游戏开发是必不可少的。也就是说对xbox360的游戏制作势在必行。当然，我们的战略是多元化的，以后还将推出专业性强的优秀作品。

——那么2007年有何计划呢？

二宫■按照公司既有的方针，还将重点放在竞技类型的游戏上。各开发工作室会逐渐把重点放在次世代主机上，2007年4月以后，在Xbox360和PS3上会不断推出新作。

——在Xbox360上有什么计划？目前发售的就只有《教父》是吧？



二宫■到3月为止，的确只有一款游戏上市，但是马上在4月以后，我们就会有新作品问世了，和2006年的发售日程大体相同。

原■这些以竞技类游戏为主，力求制作出多元化的作品，像《搏击之夜3》那样的游戏，也许还会在Xbox360上推出。

二宫■另外，也许会在游戏上追加一些符合Xbox360的要素。例如《极品飞车》可



以追加内容下载服务，在线购买新车型等；《教父》则可以在线购买武器等等。所以对于今后在Xbox360上推出的游戏，将会特别注重周边产品和下载内容等更加完善的服务，让玩家体会到更多乐趣。

——我们将来是否可以看到最高水平的画面呢？

二宫■现在，以日本来说还不能制作出完全发挥次世代主机性能极限的游戏画面，那需要相当高的技术能力和开发费用。所以没有世界级的经济实力和全球性的战略眼光是不行的，那只会加重公司负担而又不能保证获得回报。但以我们的开发能力，相信不久就会让次世代主机的玩家熟悉我们。

寻求真正意义的乐趣，Xbox360新作进行中

在这里，让我们听听FROM SOFTWARE的社长神直利都说了什么。带领着以制作游戏而闻名的公司，作为经营者和创造者的他，一直在考虑“游戏到底是什么”的问题。在被认为制作游戏举步为艰的今天，“神”到底是如何考虑的，又会有什么行动，在值得关注的360上又会有怎样的动作？



董事长
神直利
FROM SOFTWARE
86年建立的商用开发公司FROM SOFTWARE，从94年开始进行游戏开发，凭借《装甲核心》系列一举成名。

——2006年对FROM SOFTWARE来说是怎样的一年？

神■总的来说是比较辛苦的。新主机问世，我们应该制定什么计划，面对游戏本身的变化我们如何应对等都很费精力。

——是不是在Xbox360和PS3上陷入了苦战呢？

神■在这个时期有过这样的议论，“今后的游戏是网络游戏的时代，那么今后是不是要向这个方向努力呢？”乍看起来，新主机的推出是一件值得高兴的事情。实际上，环境的进化使得情况变得更严峻，必须明确“想做什么样的游戏”这样的思想。

——就是说，作为游戏厂家并不高兴？

神■2006年的家用游戏机市场与前年相比增加了37.6%，达到了破记录的6258亿日元，市场景气的同时，我却感到游戏的单一，还是期待根本性变革的出现。

——2007年FROM SOFTWARE是否会有一些改变？

神■有很多想做的事情，Xbox360 也好Live Anywhere也好，毕竟经营单一的电视游戏机事业，感到了局限性，包含这两项在内，需要扩展更宽的思路。

——在Live Anywhere这个思路上，是否考虑过与Xbox360 、windows vista以及手机等方面进行合作呢？

神■在这个问题上我们确实进行了很多考量，这是每个游戏厂商都要考虑的问题，我们关注于Live Anywhere是因为外在形式的业务已经才思枯竭，以Xbox360 Live为代表的网络方面的潜力却大得惊人。我们公司也好，任天堂也好，都在这方面下了功夫。所谓的live Anywhere就是包含电脑、手机、Xbox360在内的多种类型，随时随地体验娱乐性，我们也有相关的构想。



——是个很难的课题啊。

神■是那样的，在数年之内我还不会说“制作那样的游戏真是很有意思啊”这样的话。但是，我们会以自己的专业品牌，制作能尽量满足玩家的游戏。具体的情况，也许要等Xbox360再稍微普及之后吧。

——是不是准备还不是很充分呢？

神■考虑到首先要不亏本，这就必须将国外市场的情况计划在内，日本国内的情况，以及北美地区的接受程度等等，这与商务运作稍有不同，细微的改变都会影响最后的结果。

——具体的来谈一下游戏的话题吧，3月22日发售了《装甲核心4》，之后在Xbox360上还会有什么作品呢？

神■我们确实有进一步的准备，但是还不能透露，对fans我可以明确地说，我们会在Xbox360上努力的。

的失落奥德赛和信赖玲音是否会有较好的结果了。

——《光环3》对日本市场会产生怎样的影响？

叶伟■事实上FPS在日本倒也不是完全没有市场，PS3的毁灭就有10多万的销量，而战争机器在日本首周也卖出了3.3万一考虑到33万的主机普及率这已经是个不小的数字了，甚至比Halo2的首周2.7万都要强了很多。

不过显而易见的，有人买是一回事，要拉动主机的销量就是另外一回事了。FPS在日本属于核心玩家向的游戏，拥趸是肯定有的，但也就这么多，他们完全不足以托起一台主机。这个教训我们在16位元主机时代就已经从世嘉身上了解得很清楚了。

——微软现在对任天堂的策略一直大加赞赏，而对索尼则嗤之以鼻，Xbox360真的有这个资本吗？

叶伟■从目前主机的销量来看，MS当然有资本——其实就算有着起步不利的PS3，索尼不也喷得很厉害么？什么震动是落后的技术啊，PS3在2月份就已经全世界出货400万台啊……说大话本来就不需要什么资本，更何况，无论是360还是PS3都和任天堂的市场不重合，自然乐得说几句好话。

——Wii的全球热卖对于Xbox360有没有影响？

叶伟■无论对PS3还是Xbox360都没有。



——近期Xbox360的部分游戏已经足以匹配“次世代”的头衔了，它和PS3之间的差距也不怎么明显，如果两者都发挥充分的话，它们的差距究竟会有多大？

叶伟■“次世代”不单单是画面质量，还包括AI、Game Play、网络等等很多的东西，从广义上来看，现在还没有真正能够称得上“次世代”的游戏出现，最多也就只是一些



以充满魅力的人物和世界观营造360的精品

这次采访东风轮敬久，他说："IDEA FACTORY的强势令我有回旋的空间"。该公司成立于94年，推出了以优秀的人物造型为亮点的众多游戏。赢得大量玩家的喜爱。在2007年次世代主机出现的今天，依然保持原有方针。在Xbox360上会制作什么让我们欣喜的游戏呢？让我们问问他吧。



开发部游戏开发课课长

东风轮敬久

IDEA FACTORY

96年进入IF公司，先后曾担任游戏的开发和动画的制作等多项工作，几乎插手所有制作环节，以及各游戏的标题口号等等。

——您在2007年将有什么计划？

东风轮■我们从去年开始进入了次世代游戏开发，从PS3、Wii 到Xbox360我们都有涉足。去年的整个一年中，我们都在研究新主机的游戏。当然，还会继续制作PS2的游戏，单就数量而言，也许会比去年还多。

——那么Xbox360这部新主机，在性能方面有什么值得我们关注的地方呢？

东风轮■当然是Xbox Live的功能了，拥有下载服务和多方面娱乐，在"在线"这点上，比其他的主机令人印象深刻。

——在Xbox360上，2月和3月马上就要连续发售两部作品，是这样么？

东风轮■是的，《重生之月》和《新纪幻想》都是本公司的得意之作，登场人物和世界观充满魅力，并且对应Xbox360的机能添加了下载内容的服务。

——是相当有自信的作品啊。

东风轮■尤其《新纪幻想》是一款值得深思的作品。其PS2的版本是为专业玩家设计的，所以游戏的难度设定相当高，甚至让人不能进行到最后就放弃了，这点我们颇为后悔。在Xbox360上进行了难度的调整，从入门级到高手级，适合所有类型的玩家，并且追加了新的故事情节，玩过PS2版本的玩家一定不容错过。2月8日发售的《重生之月》也是一部得意的作品。

——所有在Xbox360上发售的游戏都是RPG类型啊？

东风轮■RPG 游戏是IDEA FACTORY的得意类型，所以才放在Xbox360上发售。另外，热衷于Xbox360的玩家不在少数，我们也想为他们提供符合他们胃口的作品。事实上，Xbox360是一部娱乐性很强的游戏机。

——Xbox360作为新主机，是否很值得期待？

东风轮■当然，作为游戏制作者我很欣赏Xbox360的平衡性。另外，去年刚出现的XNA Game Studio Express开发程序，我个人对它也非常感兴趣。虽然对于专业的游戏制作人来说，这款软件的存在与否似乎无所谓，但是对于独立的游戏制作人而言，便大大提升了游戏的制作空间。这样一来，360的开发环境等于向公众开放了，也便于发掘民间的游戏制作高手加盟360的团队。

——不过日本市场好像有些停滞的感觉啊。

东风轮■我并没有感到有什么不好的迹象。Xbox360在世界范围内其实卖得还不错，单从亚洲市场来判断，并不是很科学的，也很容易给人们造成片面的假象。我们公司制作的游戏在中国台湾省和韩国发售时都受到了好评。也许能够对亚洲市场作出正确的判断是我们的强项。

——就是说，您们今后还会不断推出Xbox360的游戏新作？

东风轮■目前在Xbox360上有几个计划在实施，最近就会有一部作品发表。目前还不能说得太详细，只能说是某人气系列的游戏。IDEA FACTORY会尽力制作，推出让玩家欣喜的作品，我们会做好全方位的应对措施。



期待今年更多作品，不在360的挑战上认输。

2006年已在Xbox360上发售《合金猎犬（CHROME HOUNDS）》等5款游戏带给我们惊喜的世嘉，与2007年目前只一部《梦幻之星 宇宙》作品形成了极大的反差，让玩家们不免猜测今年在Xbox360上会有什么动作呢？为得到答案，让我们问问日本国内世嘉软件部长官宫崎浩幸。



消费者事业部副部长

宫崎浩幸

SEGA

总管日本的家用游戏机事务，最近电脑硬盘短路，《Fate/stay night》的记录被清除，好像为此郁闷，而沉睡了3天。

——世嘉方面是否想推出能带动主机销售的大作？

宫崎■这的确在计划之内，不过是2008年。而且是相当大的作品。

——是什么样的作品？是原创的么？

宫崎■现在还不能说，但有一点，就是2007至2008年对世嘉来说将会是很刺激的一年。

——关于Xbox360，您对目前的发售情况有何感想？

宫崎■微软在日本真是非常努力了，尽量推出新游戏、将主机价格调到底线，但能做的也就只有这些了。实际上，如果2006年末能卖出更多的主机就好了。毕竟普及量如果不超过100万台的话，作为硬件是没有什么说服力的，也很难给软件商信心。

——难道是很难再在Xbox360上推出新游戏了？

宫崎■不，正因为如此，我们会竭尽全力，力挺Xbox360，就像当初我们为Xbox而做的一样。如果Xbox360和PS3可以兼顾的话，我们会同时为双方制作游戏；或者大量制作面对国外的Xbox360游戏，而在日本规规矩矩地制作本土游戏，诸如此类的策略。

——2007年也会不断推出新作么？

宫崎■2006年我们发售了5款作品，作为商家就此收场是不可能的，Xbox360的玩家在2007年可以期待和去年相同程度的作品。世嘉自从退出了硬件的竞争行列，有不少世嘉的Fans转而支持Xbox，所以我们会对大家的期待作出回应的。

——相同程度？那么2007年是不是也会发售同样数量的游戏呢？

宫崎■我们会尽自己最大的努力，如果达不到这个数字，也请大家谅解，但至少不会只推出《梦幻之星 宇宙》就结束了。

——其中是否包括《VR战士5》呢？

宫崎■这个游戏从我的口中是什么也得不到的。国外也许会推出Xbox360版本，但是日本国内，未定，说完了。

——那么，对于2007年以后的游戏业有什么说的呢？

宫崎■一个是公司的规模。如果是小公司的话，只要经历哪怕仅仅一次失败就全部结束了。世嘉却不同，推出了《龙如2》、制作任天堂NDS游戏、推出《VR战士5》和《索尼克》，在不断的忙碌着。不仅是日本，也想挑战国外。世嘉就是不断接受新的挑战，因此不但要在Wii和NDS上推出新游戏，而且还要对Xbox360进行投资。从这几点来说，能够制作出数款不输于《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的好作品是我们的目标，相信会有实现的一天。另外一个就是未来的构想，我们的小口董事长就曾经说过，网络和手机的普及，阔宽了娱乐的道路，光走老路是绝对不行的，我认为这些新的变革在Xbox360上都有实现的可能，因为它是可以轻松驾驭构想的一部主机，为此我们也会继续支持它。





改良版本而已。

不过从硬件技术角度来看，Xbox360在显示效率上更胜一筹，对这一点目前的大开发商如Ubi、EA、Capcom等都曾有过明确表态。PS3采用的是本世代的简化的PC显卡，而Xbox360采用的显卡效率高于目前任何一块PC用显卡。据来自直接开发商的消息称，同样的代码在Xbox360上运行，效率也要明显高于PS3。加之目前大多数跨平台游戏都是先出Xbox360版，针对PS3的优化下得功夫不够，所以实际上目前两台主机的产品还是Xbox360版质量略略占优。PS3的Cell对于游戏来说目前的实际利用价值不大，此外整体架构有较大缺陷需要软件来弥补，这些都严重影响了产品的质量。

从长远角度来说，这两台主机都是地球人同世代的产品，都没有采用火星科技，所以不会相差到哪里去。不过个人还是看好Xbox360，因为它更贴近开发商，更容易做出效果。

——就这一代新主机而言，采用蓝光和沿用DVD，谁的优势更大？

叶伟■对游戏机来说，采用何种媒介不是决定性的因素，决定性的因素还在于游戏。NDSL很有可能是本世代普及量最高的游戏主机，它用的也只是卡带。

但是胜败又不完全是游戏的事情，或许我们真的可以看到PS3输了但换来Sony蓝光的普及，从这个角度来说，还真的很难定义什么优势或者胜负。

——您怎么看待坂口博信的下一个360大作《失落的奥德赛》？

叶伟■体验过试玩版之后个人对这款产品很不看好。

从技术上来看，UE3不是一个适合



移植国外优秀作品，为国内Xbox360添色

一下发售4款国外游戏，2006年给我们留下了深刻的印象的Spike，又发表了期待值颇高的《上古卷轴4 湮灭》，现在可以说是值得Xbox360玩家关注的厂商之一。以商务运作为基础又会在2007年推出什么作品呢，让我们听听Spike的董事长樱井光俊是怎么说的。



董事长
樱井光俊
Spike
作为董事长，目标直指究级娱乐性，探索游戏能够实现的诸多可能。从《侍道》和《喧哗番长》着手，打造自己的品牌形象

——2006年Spike在国外发售了4款游戏，使Xbox360的玩家感受了Spike的魅力。怎么作好国外的游戏呢？

樱井■在Xbox发售之后，国外的游戏在日本本土的认知度得到提升，另外有很多游戏是只有国外的厂商能制作出来的，例如《GTA》系列的游戏，是日本的厂商无论如何也作不出来的。这种游戏对于技术方面有很高的要求，而且需要长年累月的经验积累，才能最终上升到世界级阶段。

——您认为近期Xbox360的发展事态怎么样？

樱井■近期在Xbox360上的大事件就是2006年底发售了《蓝龙》。游戏的畅销连主机也跟着沾光。单从主机销售的倍增，就可以预料将来游戏的销售也会增加，真的很期待。

——以现在的发售量来说，是否能形成商务的运作呢？

樱井■是的，以目前日本的Xbox360市场预算来看，应该是可以得到利润的。Xbox360已经拥有很多忠实的fans，从人数上已经有很好的市场。而移植国外的佳作却是商业的一般手段。另一方面，也可以像CAPCOM一样，以庞大的财力作基础，把欧美市场作为主要目标，之后再在日本市场进行发售，这也是一种很理想的方法。但是，没有CAPCOM的财力是不能想象的。一定意义上，Spike走的是相反的路线。

——那么日本国内的Xbox360适合走Spike的路线，还是CAPCOM的路线呢？

樱井■Spike正因为是小型的公司，才适合我说的这种路线。也正因为有高度的灵活机动，才有了生存发展的空间。Spike在日本会在Wii和PS3上展开游戏开发计划，当然还有Xbox360的部分。这点上，Xbox360绝对是Spike的游戏战略核心内容。

——2007年，Xbox36O对Spike也有很高的期待啊。

樱井■当然，以国外游戏为主，我们会积极行动起来。但是，国外的优秀作品很多，进行挑选是件很麻烦的事。

——那么，会有多少游戏发售？

樱井■前面已经说了，主机作为分母，它的比重上升的话，机会也就增加了。至少，我想会发售与去年同等数量的游戏。3月29日发售了《使命召唤3》，以及大家期待的《上古卷轴4》，之后还会有数款游戏预定发售。如果品质不好，就没有意义了，所以我们会对品质严格把关，推出让大家满足的游戏。

——《上古卷轴4》的推出让众多fans着实欣喜若狂。



樱井■由于这款游戏的移植涉及到高额的经费，在公司内部曾经反复讨论，最后还是应广大fans的要求而决定下来。当然作为公司和商业运作，只是卖游戏罢了。但另一方面，将国外的好游戏做给日本国内的玩家，又是我们的使命。这其中《上古卷轴4》就是一款我们必须介绍给玩家，而且交给别人也不放心的一款好游戏。最终给玩家带来快乐，是我们最大的收获。

开发360的人气游戏，探寻电视游戏的意义

去年，发售了《死或生沙滩排球2》，使Xbox360的玩家感受到TECMO的实力。2007年会发售什么游戏呢？这个设计图已经在NINJA小组组长板垣伴信的脑中描绘出来了，对于目前的开发佳境，板垣对未来有怎样的预想呢？



NINJA小组组长
板垣伴信
TECMO
作为《死或生》系列的设计者而闻名于世，是能够代表Xbox360形象的制作人，由于作品的高质量而拥有很多fans的支持。

——2007年NINJA小组在Xbox360上会有什么新作？

板垣■当然有，因为是我制作的，我敢肯定是对应Xbox360的游戏。这5年来，回报支持NINJA小组的玩家就是我的工作。



——是否考虑发售《忍者龙剑传》的续篇呢？

板垣■说实话，不断重复做同样的事情是会烦的。在制作的时候，我们始终有传统和叛逆的两种想法，两难取舍的时候，我们还是会向大家所期待的方向努力。目前的制作很顺利，因为是大游戏，正按着计划慢慢进行，以比例计算的话，已经完成3成了，一旦完美的画面制作出来，就会马上发表的。

——2007年发售？那么玩家是不是每年才能玩到一款NINJA小组制作的游戏呢？

板垣■首先要说的是，发售日还不能确定。在大家最能体会到乐趣的时候，推出一款不错的游戏不是一件好事么？终归好的东西不能出太多，这样才能让人们有个慢慢消化的过程。

——最近，电视游戏机和掌机的平衡发生了巨变，2007年的开发工作会不会受到影响呢？

板垣■作为电视游戏的制作人应该考虑的并不应该是电视游戏机和掌机力量的平衡和相对论的问题，其实电视游戏机玩家的心境已经有了些许改变。

——对于几款新主机，是不是也有什么改变了呢？

板垣■萝卜青菜各有所爱，就是这个道理。举个例子，有的人认为只有高级相机拍出来的照片才令人满意，也有的人认为手机自带的拍摄功能就足够了。

——那么，作为NINJA小组，考虑过Xbox360的玩家追求的是什么吗？

板垣■这个问题相当简单，考虑过。那就是最高品质的画面，最高品质的声音，最高品质的互动性，之外最重要的就是，最高品质的体验效果。但做出来就不是简单的事情了。

——这么说还是电视游戏机有魅力啊。

板垣■制作优秀的掌机游戏，是我这几年一直没有放弃的事情，因为对我来说是一个挑战。因此，一直想尽快开发对应NDS的游戏。但是，已经过了这么多年，用多年以前的感觉制作出来的游戏，能否有好的效果呢？毕竟，时代的发展是这么快。

——但是，现在用2、3年来制作是很正常的啊。

板垣■不，时间太长不是一件好事，如果开发耗费2、3年的时间，只能适合出2、3年以前的玩家口味，是费力不讨好的一件事情。因此，我们始终坚持一年出一部作品。

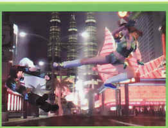


RPG的引擎，何况日本开发商对这类欧美引擎的驾驭能力有限（Namco之所以放弃Frame City的开发就是这个原因），RPG最讲究的画面效果未必能够有达到或者超越FFXIII的水准。其次从试玩版来看游戏的战斗部分也比较枯燥，趣味性不高且缺少新鲜感。这两个因素都让人对LO没有太大的兴趣（看看LO在日本期待榜的排名就知道了），加之Xbox360目前在日本的境遇，基本上它能够取得BD的成绩就已经很不错了。



——Xbox360要想进一步扩大日本市场,还需要做哪些工作？

叶伟■微软不需要再做什么工作，因为这算是不可能实现的目标，起码在本世代主机竞争中是不可能的，日本市场的主流是NDS，是Wii，对日本玩家来说，这两台主机才是真正的次世代主机，因此，不管是PS3也好，Xbox360也好，都不可能再对日本市场产生什么想法，想扩大份额是不可能的。



——现在许多跨平台大作都是先发售PS3版，然后才是360版，原因为何？

叶伟■我看到的实际情况是跨平台大作都是先发售Xbox360版，然后才是PS3版，这个主要和开发重心以及开发环境有关，到07年初，360已有全世界1000万以上的装机量，而PS3尚不足其1/3，而从1、2两个月份的NPD数据来看，在欧美市场360和PS3之间的销售差距还在进一步加大。

在这种情况下，相信任何有理智的独立软件商都会做出正确的选择，更何况开发360游戏较之PS3版更加便利，开发环境好，成本低，且容易做出期待的效果，所以首选就是Xbox360。

开发日本少有的种类，预定推出6款360游戏

作为美国最大手笔的游戏制作公司之一，于去年的3月在日本正式成立分部。在Xbox360上投入了2款游戏，赢得好评。那么，今年作为站稳脚跟的一年，会有什么样的游戏战略呢？而且在Xbox360上又有什么计划？让我们请教一下负责日本游戏展开的市场部经理森田卓宏。



市场部经理
森田卓宏
THQ Japan
之前在iedos公司，2006年3月加入THQ Japan。去年包括在360上的两款游戏，发表了大量作品。继去年的忙碌之后，预感今年也不会有太多空闲。

——去年刚成立了公司，这一年来有什么感受呢？

森田■去年是暴风雨般的一年，3月份成立了公司，马上就有堆积如山的游戏要立刻做出来。但遗憾的是《WWE 2007 SmackDown vs Raw》在年底宣布延期发售，非常对不起各位玩家。所以，2007年以后的游戏制作方面，我们会慎重一些。

——就是说，2007年要减少游戏？

森田■也不是这个意思。2007年我们还是会尽全力去做的。不管怎么说THQ Japan总部仅在2006年发售的游戏，包括各个主机的版本在内就多达100部，日本国内需求的游戏已经堆成山了。

——也就是说，从需求的游戏中进行筛选也变得相当重要了吧？

森田■是的，从众多的游戏当中，挑选受到好评的游戏，然后尽可能多地介绍给日本国内。去年发售的Xbox360游戏《The Outfit》就是一例，作为动作性极强的二战类型游戏，我们认为也非常适合日本国内的玩家。但是，移植花费了一定的时间，很遗憾，最后不得不延期发售。

——对于THQ来说，以后是不是会把移植作为一个主要课题来进行？

森田■确实如此，拿《The Outfit》来说，当决定在日本进行发售的时候，原制作班底早就解散了。所以，为了完成日本版的制作，我们不得不特意招回了几个人。

——以后是不是能达到日美同步？

森田■当然那是最理想的状态，但是出于对品质管理上的要求，大概要在欧美发售的2、3个月之后上市。忠于原作是THQ的方针，我们对产品的质量有绝对的自信。

——接下来，我们来谈一下大家所关心的Xbox360，2007年大概预定发售多少游戏呢？

森田■作为日本来说，因为人数不多，有很多做不到的事情，但是我们会努力，尽可能多地发售游戏。面向Xbox360我们准备发售6款游戏。

——现在已经进入议事日程的《Saints Row》怎么样了？

森田■事实在去年日本公司成立的时候，就把《Saints Row》是否在Xbox360上推出，作为一项重要课题，但关键是年龄分级问题。本作的呼声极高同时又相当具有争议，曾有人认为指定为Z级也很困难。于是我们跟国外的制作班底解释，让他们明白日本国内的实际情况，最后几经讨论之后，终于被定为Z级。

——也就是说，在年龄分级上已经没有问题了吧？

森田■当初，即使取得了Z级，也还是担心游戏不能够进入店铺。后来终于了解，由于《GTA》的人气，日本的玩家很期待这样的游戏。现在《Saints Row》正在做发售前的调整。因为国外已经预定于2007年发售了，所以他们也希望在日本制造品牌效应。另外，《WWE》系列作为THQ的核心作品，不管在国内还是在Xbox360上我们都想一直做下去。一月发卖的《WWE 2007 SmackDown vs Raw》具有在线功能，这在玩家中反响强烈。

——你们对Xbox360也有很高的期待啊？

森田■Xbox360是极具游戏性的游戏机，开发也方便，网络方面更领先于其他主机。对游戏制作者来说是最能展示自己的平台，当然对它有很多的期待。

2007年将面向360推出4款以上的精品游戏

从最初的Xbox时代连续发售《トム　クランシ-シリ-ズ》系列而赢得很多忠实玩家的Ubisoft，在2006年仅发售了一部Xbox360的游戏，当然也并不是其他什么都没做。Ubisoft的市场部经理捆良尚为我们讲述了2007的飞越性设想。



市场部经理
辻良尚
Ubisoft
先后致力于多家游戏开发公司，2006年4月担任现职。负责Ubisoft国内游戏部分。一向致力于将国外游戏介绍到日本国内的工作。

——去年一年，在Xbox360上只发售了一部游戏，是否也太缓慢了？

辻■关于Xbox360的游戏，要进行很多深入的考虑，毕竟我们不想推出有缺憾的作品。另外，作为公司的原则，要对游戏进行严格的选择，这也是一个原因。上升到次世代主机，对每款游戏的要求都大幅上升了。为玩家制作能够非常满意的作品，已经成为我们的战略。当然，现在的游戏作品既要让玩家满意又要让制作人满意，这种倾向变得越来越明显。



——那么，2007年的战略是什么？

捆■游戏的制作构想与2006年相比并没有什么太大的变化。我们会在适当的时机，增加Xbox360的游戏。现在2月份推出的《分裂细胞 双重间谍》，在欧美地区已于2006年底全面发售，《彩虹6号维加斯》也终于马上就要登陆日本了。这部作品即使在第一人称射击游戏的发源地欧美，也被誉为“Xbox360上最强悍的射击游戏”。

——那么其他国外的作品在Xbox360上发售的有什么呢？

捆■《幽灵行动 尖锋战士2》和《分裂细胞》的最新续篇，《アサシン　クリ-ド》的具体发售时间还不能说。但我保证，Ubisoft的主流产品，今后会不断推出的。

——就是指所谓的《トム　クランシ-シリ-ズ》系列吗？

辻■《トム　クランシ＋シリ＋ズ》系列并不是作为一个整体，可能的话我们想把每一款游戏做成一个品牌。这是我们今年最大的目标。三个系列我们进行了明确的区分。《分裂细胞》系列是隐秘的单独行动，《彩虹6号》系列是特种部队的3至6人的少数人活动，《幽灵行动》是大篇章，以广阔的战场为舞台，与其他部队联络的机动战略游戏。不同的射击游戏路线，会带来不一样的游戏乐趣。

——就是说，你们要继续巩固本公司的品牌游戏。

辻■是这样的。如果今年这三部系列能全部到位，玩家就会亲身感到不一样的游戏性所带来的乐趣。

——在这种形势下，2007年能推出几款游戏呢？

辻■最少也有4款游戏，另外还有2、3部游戏没有确定。

——那么，你们对Xbox360的期待是不是很大呢？



辻■我们希望它尽快达到50万台的普及量，期待值比去年增加了不少。值得一提的是，Xbox360曾提出“将坚持为玩家提供更具游戏性的作品”，在这点上，Ubisoft与Xbox360不谋而合。因为对它的期待并不输给PS3，所以今年我们也会发售更多佳作，让玩家满意。



——Xbox360的售价已经高于成本，但他们为什么不适当降价，以打压对手的销量？

叶伟■任天堂的硬件从来都是盈利的，他们也从来不降价来打压对手。

对于资本家来说，能赚钱的时候是最棒的时候，打不打压并不重要。

——欧美的次世代游戏市场现在是否已经成为Xbox360的天下？

叶伟■是的一如果加上明确定语，说明是“次世代电视游戏市场”的话。

——中国大陆的行货Xbox360最有可能在什么时候上市？他们还需要等待什么时机？

叶伟■回答这个问题，微软的中国发言人比我有资格。

——行货360的“中国本土策略”会有哪些？

叶伟■应该会有一些非常本土化的策略，包括一些意想不到的软件合作。目前有相当多的国内网游运营商正在开发Xbox360的游戏，甚至包括一些大型的MMO RPG。

——Xbox Live的推广在中国会不会遇到阻力？

叶伟■怎样协助文化部进行内容审核可能是他们需要解决的一个重要问题，这将是一个长久的工作。此外，Xbox Live的收费模式能否在中国普及也还很难说，但是有一点是肯定的，微软已经相当明确要用“完全不同的本地化战术”，大家拭目以待吧。



中国电玩榜 最期待 TOP15

这期刚和小沛做完卷首的“百万对百万”，没几天就听见久多大神在纪念《高达无双》完成的新闻发布会上又发布了新的豪言壮语“PS3目前全球出货量已经突破400万台，PS1已突破1亿台，PS2方面也是供不应求……”由此可见厂商的宣传词所含的水分有多大。

2007年第7期（统计时间2007年2月2日—2007年2月27日）本期截至统计日期共收到有效选票1587张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回1位，本次计票842。

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

COCOON和PULSE，一个是为了对抗外界的力量而将自身重重封闭起来的城市，一个则是代表了外面无限而又充满危险的世界，这两者之间的冲突无疑将构成本作最主要的矛盾，而这种矛盾之后的真相又是什么呢？最初又是因为什么原因导致这种情况的出现呢？我们不妨拭目以待。

2位 PS2 动作冒险 战神2



前回2位，本次计票796。

■SCEA ■2007.3.13 ■49.99美元

游戏开发小组项目负责人，同时也是初代《战神》首席动画设计师的Cory Barlog去年年底就已经表示《战神2》的Beta测试版在圣诞节之前刚刚正式完成，并表示将会尽快对玩家们公开。果然，现在我们就已经可以下载到本作的试玩版抢先体验一番，这段试玩版的流程大致在20分钟左右。

3位 PS3 动作冒险 恶魔猎人4



前回3位，本次计票764。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

尼禄的大剑名为“红色皇后”，是魔剑教团技术局制作的武器，剑柄部分装有类似油门把手的装置，可用来控制剑锋的喷射口并进行加速。相应的，尼禄的大口径左轮手枪则名为“蓝色玫瑰”，是由尼禄自己进行修改的，这把手枪具有双枪管的设计，可以一次发射两颗子弹。

4位 NDS 动作角色扮演 DQ9·星空的守望者

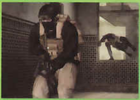


前回4位，本次计票718。

■SQUARE · ENIX ■2007年内 ■价格未定

在“诞生20周年纪念 勇者斗恶龙新作发表会”上，系列制作人堀井雄二、音乐担当すぎやまこういち、FANS代表草剪刚以及LEVEL 5公司社长日野晃博4人在现场试玩了《勇者斗恶龙9 星空守望者》的联机游戏，四人分别选择了不同职业的角色，让到场的玩家们大是兴奋了一把。

5位 PS3 动作谍报 MGS4·爱国者之铳



前回6位，本次计票703。

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

索尼电影公司副主席Yair Landau在接受采访时承认，他们已经在为电影版的《合金装备》做筹备工作“我们正在和小岛秀夫的Studio Kojima工作室开展合作，《合金装备》本身已经非常的电影化，我们的目标就是满足所有玩家对于Snake在大荧幕上形象的期望。”看来MGS饭们又有得可爽了！

6位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■BANPRESTO ■发售日未定 ■7329日元

自从上次BANPRESTO宣布本作再次延期后还没有公布新的确切发售日，这实在是让喜欢机战的玩家们等得望眼欲穿，希望最后不要放大家的鸽子才好。

前回5位 本次计票 659



7位 XB360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007年 ■价格未定

这次的故事会包含在数千年前七个毁灭武器“光环”被建造的原因，以及人类与星盟、虫族的战争回到地球战场上所展开的壮大战争史诗。

前回7位 本次计票 618



8位 XB360 动作冒险 生化危机5

■CAPCOM ■2007年 ■价格未定

制作人竹内润表示，《生化危机5》的图像帧速度将达到前所未有的每秒60帧，这个速度是NGC版《生化危机4》的两倍，这些都是拜次世代主机性能强大所赐。

前回8位 本次计票 607



9位 PSP 战略模拟 FF战略版·狮子战争

■SQUARE · ENIX ■2006.5.10 ■5040日元

这次的PSP版《最终幻想战略版·狮子战争》将会制作不少全新的动画，其中包括游戏初期的故事导火索“王女诱拐事件”等情景。

前回9位 本次计票 574



10位 NDS 法庭冒险 逆转裁判4

■CAPCOM ■2007.4.12 ■5040日元

CAPCOM在本作的官网上提供了游戏中第一话的FLASH版试玩，玩家可以用鼠标代替触摸笔抢先体验一把新主角新游戏的乐趣。

前回10位 本次计票 551



11位 NDS 战略模拟 超级机器人大战W

■BANPRESTO ■2007.3.1 ■6090日元

ヴァルホーク是本作主角カズマ搭乘的机体，该机可以在二种形态中转换：高机动形态“空战模式”和人型格斗形态“近战格斗模式”。

前回13位 本次计票 539



12位 NDS 角色扮演 FF12·亡灵之翼

■SQUARE · ENIX ■2007.4.21 ■5040日元

据称游戏中总计将有50种以上的召唤兽登场，每只召唤兽都有等级，等级低的召唤兽可以大量召唤，等级高的召唤兽只能集中召唤。

前回12位 本次计票 512



13位 PS2 动作过关 大蛇无双

■KOEI ■2007.3.21 ■7140日元

游戏的故事模式中将从魏、蜀、吴以及战国无双这4个方面展开，全部都是以打倒魔王“大蛇”为目的，游戏的舞台设定为异世界。

新上榜 本次计票 476



14位 PS2 动作冒险 喧哗番长2·全速疾驰

■SPIKE ■2007.3.8 ■7140日元

本次主角是田中ヤスオ，其是社团极东联合的老大，而他需要对抗的社团则是中学时代的好友如月亮组织的社团——狂走联合，谁会是最后的赢家？

新上榜 本次计票 457



15位 NDS 动作角色扮演 最终幻想 水晶编年史 命运之轮

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

在最新的“命运之轮”中，依然沿袭了NGC版的战斗系统，不过本作中不仅保留了NGC版中各种各样的动作，还新增了“跳跃”这一新动作。

前回14位 本次计票 453



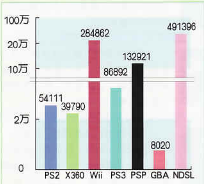
随着《光明力量EXA》、《宿命传说2》以及《怪物猎人P2》三款作品的先后发售，本期已经将其移出期待榜的候选名单。新上榜的《大蛇无双》其实就是将三国无双和战国无双揉在一起的超级杂烩作品，倒真的是将“无双精神”彻底发扬光大了，而且还将加入更多谋杀玩家时间的新设定……

中国电玩榜 最流行 TOP15

这期流行榜分别有一款上榜游戏和下榜游戏，上榜的作品是“狂野历险”的最新作“第5先驱”，下榜的作品则是《恶魔城·黑暗的诅咒》。《龙如2》的排名继续向上攀升，已经取代了原来的第二名《生化危机4》,可见其在我国PS2玩家中的受欢迎程度还是相当高的,比如北斗这些天来就已经有两次在公交车上听到有人在谈论《龙如2》的话题了。另外值得关注的就是，像《新·鬼武者》和《王国之心2》这两款游戏，由于发售日期较早，近期在流行榜上的排名有着比较明显的下降。

排名	游戏	信息	计票
1	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:783
2	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:746
3	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:719
4	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:692
5	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:664
6	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:659
7	最终幻想5A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:602
8	龙珠Z爆发!NEO	■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:563
9	光明力量EXA	■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:534
10	口袋妖怪·钻石/珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:512
11	圣剑传说4	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元	计票:476
12	狂野历险·第五先驱	■PS2 ■SCE ■角色扮演 ■2006.12.14 ■7140日元	计票:453
13	战国BASARA2	■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:433
14	王国之心2	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:407
15	新·鬼武者 梦之黎明	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:398

【日本硬件四周销量统计】



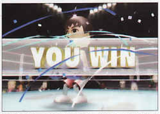
【榜评】由于统计的是四周的日本市场硬件销量，所以数据看上去可能会比较壮观一点，不过如果将这些数字除以2后再和前几期的数据进行比较的话，就会发现这一个月左右日本硬件市场的销量走势其实是稍微有所下降的。总体上来看，仍然还是以任天堂的NDSL和Wii分别带领着掌机以及家用主机两大市场继续前进。（本期统计时间：2007.1.22–2007.2.18）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.1.1–2007.1.31

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19	体育竞技	39.99美元
2位	X360	失落的星球：极限状态	CAPCOM	2007.1.12	动作射击	59.99美元
3位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	49.99美元
4位	X360	战争机器	EPIC GAMES	2006.11.7	动作射击	59.99美元
5位	NDS	任天狗	任天堂	2006.10.16	养成游戏	29.99美元
6位	NDS	律动瓦里奥制造	任天堂	2007.1.9	其他	49.99英镑
7位	Wii	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	2006.11.19	动作角色扮演	54美元
8位	PS2	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	49.99美元
9位	PS3	抵抗·人类没落之日	SCEA	2006.11.14	第一人称射击	59.99美元
10位	X360	彩虹六号·维加斯	UBISOFT	2006.11.20	动作射击	59.99美元

【榜评】这一期的美国家用机游戏月间排行榜的“势力分布”可谓错综复杂，十款上榜的游戏中XBOX360有4款、Wii有3款、PS2、NDS和PS3各有1款，谁也没有绝对意义上的优势。动作和射击游戏仍然是欧美玩家的最爱，即便是FF12这样的作品如今在美国的人气也已有所下降，美版发售后除了第一个月上榜之外，第二个月便下降到了第12名，如今更是下降到了第25名。这种玩家环境对XBOX360这样的主机来说是非常适合的，也难怪其在欧美市场获得这么高的支持率。



↑《Wii Sports》不论是在日本还是美国都非常受玩家们的欢迎。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.1.22–2007.2.18

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	PS2	横行霸道·圣安德列斯	■CAPCOM ■动作冒险 ■2007.1.25 ■7329日元	销量 324844
2位	NDS	勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元	销量 210936
3位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 194000
4位	NDS	拼图DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.1.25 ■3800日元	销量 154399
5位	PS2	联盟职业球会创造5	■SEGA ■模拟游戏 ■2007.2.1 ■7329日元	销量 151750
6位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 143872
7位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 138907
8位	NDS	雷顿教授与不可思议的小镇	■LEVEL5 ■冒险解谜 ■2007.2.15 ■4800日元	销量 136736
9位	NDS	牧场物语·共筑小岛	■Marvelus ■模拟游戏 ■2007.2.1 ■5040日元	销量 130908
10位	NDS	三国志大战DS	■SEGA ■卡片战略模拟 ■2007.1.25 ■5980日元	销量 130250

【榜评】这段时间日本游戏市场上的表现最让人吃惊的应该是PS2版《横行霸道·圣安德列斯》的热销了，虽然我们都知道GTA系列在欧美地区人气非常之高，不过其之前在日本市场上却并不怎么受欢迎。本作的美版早在04年10月26日就已经发售，日版却是在整整两年后才出来，估计负责本作日版代理发行的CAPCOM也没想到其能取得这样的成绩吧。“牧场物语”最新作表现比较一般。

■本期中国电玩榜奖品

（随机获取任意一款）



『真·三国无双』系列×『战国无双』系列
梦幻般的组合终于成为现实！



跨越时空，数不尽无数英杰

無双OROCHI

新的强敌 魔王·远吕智

身具压倒性力量的魔王远吕智，带着他所创造的异世界突然降临！中华的三国、日本的战国，两个时代中的无数英杰将踏上他们新的征程！

PS2	本刊译名：大蛇无双			
	KOEI	7140日元	2007.03.21	CERO 審査予定
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆容量未定

这应该是正统无双在PS2上的最后一作，而这一次，光荣实现了此前玩家们只是半开玩笑的假想——三国无双＋战国无双，三国及战国全系列各作人物将悉数登场，被卷入异世界中的他们将共同参入这场讨伐魔王远吕智的战争。

如标题所示，本次BOSS正是源出日本神话传说中的“大蛇”（OROCHI），相信我们对这个名字并不陌生。所谓“远吕智”三字，只是其日文发音与“OROCHI”相同。光荣采用这种方式为魔王命名，实在有些恶搞。 □文/唯夜



→三国VS战国的激突混战，不知这些武将面对装扮完全陌生的敌兵时心中作何感想。

←从画面下方的人物头像、体力和无双槽的外观，以及字体可以看出一定的差别，这是处于不同开发时期的图片，不知最终方案会是哪个。



混沌的异世界中，各势力的道路START!

真·三国无双 魏势力

曹操下落不明……曹丕总领魏军势力，但不知出于什么原因，他竟与远吕智军组成了同盟，与那些反远吕智的原魏军武将展开了战斗。

真·三国无双 蜀势力

刘备同样下落不明，失去了凝聚力的蜀军已处在崩溃瓦解的边缘。就在连赵云都失手被擒的一片绝望之际，意外的救援出现了……

真·三国无双 吴势力

自君主孙坚以始，众多吴国将领都被远吕智俘虏。为了救出众人，孙策假意投降了远吕智军，暗中在策划一场从内部反抗的战斗。

战国无双 势力

为了生存以及保住自己的势力，织田、武田、上杉三位大名决定联合起来，协力绝地反击。他们在各地吸收反远吕智的力量，壮大自身实力。

TEAM BATTLE，三人组队出战 全人物齐聚一堂，阵容完整华丽

本作集结了系列历代70余名无双武将，开战前玩家将选择3名武将出阵，而于战斗中我们可以随时按L2或R2切换当前控制人物，注意这绝不同于“护卫武将”的概念，身处后卫位置的两人并不会出现在战场上。人物切换是瞬间完成的，不用担心有换人动作硬直的问题。此外被换下场的武将其体力和无双槽都会徐徐回复，是十分体贴的设定。这是真正意义的3人出战，巧妙搭配不同性能的武将以及善用切换，将会使战斗变得轻松且华丽异常。不过3人中只要任一人被KO都会导致Game Over，这点要留心注意。



←一场战斗中使用多名角色，是以前从未体验过的乐趣。



←不知绿色体力槽上面较细的黄条代表什么，难道是换人计量槽？消费它才可以换一次？

令人怀念的女忍者回归！期待她的轻灵演出



↑本作人物级别上限竟达到了99，这可有得练了。每人有两套服装可供选择，另外状态栏中那个小箱子图标尚不知具体何意……

巧合的邂逅，或许会碰撞出宿命的火花

中华的三国魏、蜀、吴，以及日本的战国各路英杰枭雄此次相聚，既要有个剧情作为理由，但同时这种几乎是大乱斗式的剧情显然也不会是重点所在。只不过，看到三国和战国的人物在同一个时空下互相交谈对话也实在是一件很“梦幻”且有趣的事情，想来KOEI一定会编织出众多的原创事件和情节，不知会安排哪些原本不挨边儿的武将对话呢？三国最强的吕布与战国最强的本多忠胜，同是“第一美女”的貂蝉与阿市……应该都是会发生故事的人吧……



←均属“才貌兼备”的赵云与真田幸村，强强对话。



←二人的表情颇有深意，光荣会在跨国男女之间安排什么故事吗？

多彩！特色性能进一步丰富强化 全人物新动作追加，无双无限可能

本作的武将仍然有力、技、速三种分类——依类别不同都将被赋予专有的能力和性能，类型独有的技能（Type Action）一般都需要通过R1键发动（具体输入方式还有待进一步资料来判明），每位武将都会追加新的动作招式！“力”类武将的独有技能为“必杀技”，于架构状态下发动后会大幅消费无双槽的高速、高威力攻击。必杀技有着十数倍于普通攻击的威力，其发动后一定时间内自身的攻速和攻击力都会提升。该类武将还拥有“Hyper Armor”，发动后受到普通及远程攻击都不会出现硬直。



↓人物头像周围若为黄色圆圈，则表明该角色类型为“技”。



↑华丽异常的电闪雷击，立花无愧雷神的称号，只是还不知道这招的发动速度以及实际威力如何。



←从外观判断，黄盖的必杀技应当具有投技性质。



↑强化版超级BEAM，诸葛高达当真名副其实。



←人物头像旁边的圆圈若为红褐色，则表明其为力型角色。

丰富且个性化的设定 呈现挖掘不尽的乐趣！

“技”类武将的独有技能为“Extra Charge”，在各种蓄力攻击中把握时机，追加输入按键即可发动威力更大的招式，注意其同样要消费一定量的无双槽。这实际上就是charge技的强化版，会使用远程攻击的武将多属此类型。该类武将还拥有“Critical Hit”技能，其charge攻击对处于空中的敌人有大伤害效果。此外“Extra Counter”则可以令此类武将在受创时以消费无双槽为代价使出反击技。

Power、Technic、Speed 老分类，新定义，继续进化

“速”强调的并非只是移动，还有灵活多变的攻击方式，“技”类武将的特色是“Combination Arts”，其很多招式都可以取消，以后招cancel前招的方式就可形成丰富且流畅的自创连续攻击。在输入按键时依据摇杆的状态不同，相应的动作也会产生变化，可以制造出敌防御不能以及拥有无敌时间等非常强力的效果。

该类武将还拥有“空中Dash”性能：跳跃中再按一次跳跃键即可于空中前冲，同时具有无敌时间。

↓速型角色还拥有“跳跃取消”的特技，以跳跃取消掉当前的攻击动作，并进一步发动连携。





凡人弑神之战 精彩尚未终结

GOD OF WAR II

PS2	本刊译名：战神2			
	SCEE	49.99美元	2007.3.13	M
动作	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定



从斯巴达勇士 到奥林匹斯山战神 打破宿命的枷锁



↑克里托斯手持双刃，面对不断涌来的杂兵，沉着应战。

尽管PS2已经日暮西山，但仍然有"最后的大作"值得我们关注。2005年发售的《战神》融合了宏伟奇幻的希腊神话故事背景和爽快火爆的打斗系统，给人们带来了至高的感官冲击，也由此获得了众多玩家的青睐。此后，SCEE又做出了继续在PS2平台上开发其续作的决定，充分利用已经成熟的技术，将精力集中到提高游戏本身的品质上来。现在《战神2》的发售日已经近在眼前，一些已经试玩过本作的专业游戏媒体也纷纷给它打出了不输于前作的高分，更让我们对这部作品充满了期待！　　□文/荇菜



风云突变的众神之界 一波三折的新冒险

从之前的很多报道中大家可能已经知道，在前作中登上神位的主人公克里托斯在《战神2》中再次遭受了磨难，不仅被排挤出了奥林匹斯山的神宫，而且失去了所有的力量。为了逆转自己的厄运，他必须到世界的尽头找到命运三女神并且向她们挑战。由于游戏已经发售在即，这里就不对剧情细节做太多的透露了，还是等大家亲手玩过之后再自己体验吧！

天空没有极限 惨烈无比的杀戮



←在飞行中的巨大狮鹫背上展开的激烈搏杀，如此精彩的场面让每一个有幸亲手玩到《战神2》的玩家都热血沸腾。



←天空中的追逐战，敌人驾驭的是一只狮鹫，而克里托斯的座驾则是带有双翼的天马。

↓击杀狮鹫上的敌人之后，克里托斯毫不留情地将狮鹫的双翼斩断！



用最致命的一击 让敌人屈服



↑克里托斯手中的双刃带着令人胆寒的光影，向狮鹫身上猛斩过去，画面颇为血腥。

死亡的恐怖 由狂暴的战神播撒



↑消灭一只狮鹫之后，克里托斯又纵身一跃，将死亡的恐惧传播给下一个敌人。

更多传奇的谜题 等待你去揭示

不过可以提前告诉大家的是，在《战神2》的结尾，克里托斯史诗般的冒险仍然没有画上一个圆满的句号，在这个善战的斯巴达人面前，还有数不清的挑战在等着他。当然，这也是制作者为续作留下的伏笔，不知道要过多久我们才能领略3代的风采呢？

身为战神的他，能否在世界的

有史以来最具视觉魄力的血腥战斗
来自蛮荒世界的原始暴力给你强烈冲击

《战神》初代以“弑神”为主题，在《战神2》中，克里托斯仍然要与各种来自神界、异界的敌人作战。他们之中有些拥有超出常人想象的庞大体形，有些则拥有匪夷所思的特殊能力，战斗可谓是惊天动地，魄力满点！



→面对手持大锤的蛮荒巨人，克里托斯毫无惧色。虽然双方的身形比例上他并不占优势，但是英勇的斯巴达人仍然相信自己的力量。

手持大锤的巨人能否与他对撼？



夺取敌人的武器 施以毫不留情的一击

↓巨人已经被克里托斯制服，此时克里托斯抡起了大锤向巨人砸去。



↑经过几个回合激烈的交战，巨人手中的大锤居然被克里托斯夺了过来，克里托斯那压倒性的力量实在让人惊叹不已。而他挥舞着这个比自己体型更加庞大的锤子，如同狂战士一般让人胆寒。



即使敌人已屈服 也绝无丝毫的怜悯

→在克里托斯水银泻地般的攻击面前，一个敌人已经毫无招架之力。但是克里托斯对于他没有任何的怜悯之情。

独特暴力美学

血腥暴力的场面是《战神》系列中不可或缺的元素，从克里托斯那些原始野蛮的杀敌方式中我们能够看到一种来自远古时代的独特力量之美。《战神2》对于残酷的战斗有着更精彩的表现，极具视觉冲击效果，让人深深体会到了这个狂暴的斯巴达人的威慑力。



残暴的斩首！让所有敌人不寒而栗



↑敌人颓然跪倒在地，克里托斯的双刃带着寒光向他的头颈斩杀过去。



←斩首！目睹如此惊人的一幕，怎么还会有人敢于阻挡克里托斯的步伐呢？



丰富的动作 带来更完美享受

《战神》的战斗系统独具特色，在初代中就有各种终结敌人的方式。在《战神2》中新增的这些动作，更是增加了游戏的互动性和趣味性，其精彩程度也比初代有过之而无不及！

精彩试玩版抢先体验 全程视频本期特别奉上！

目前除了一些游戏媒体已经拿到SCE提供的《战神2》的完全版本之外，它的试玩版也已经公开放出。试玩版中主要包括了克里托斯与巨大的石像型敌人作战的片段，克里托斯需要通过灵活的闪避来躲开石像双手的拍击。在这场战斗中，除了双方体积上的悬殊差异所带来的刺激感之外，克里托斯流畅火爆的动作也让人叹为观止。本期《电击收藏》DVD中收录了试玩版的全程影像，让大家有机会提前一饱眼福！



PS2最后值得期待的大作
你绝对不能错过的经典

《战神2》的美版已经确定于今年的3月13日发售，欧版则将在稍后的3月30日登场。如果没有什么意外的话，当大家拿到本期杂志的时候，它也即将面世了。对于动作游戏玩家来说这当然是绝对不能错过的一道盛宴，而就算是平时对动作游戏不是很感兴趣的玩家也不妨来品味一下这种“暴力美学”的魅力，体验克里托斯的弑神之旅。

↓巨大的石像敌人在克里托斯凌厉的攻势下最终变得支离破碎。





→身着铠甲的克里托斯比起上身赤裸的造型来显得更加威猛。

以战神之名 让世界为你战栗

如果《战神2》发售之后取得预期的销售佳期，那么以后SCE将它再移植到PS3平台也并非不可能！对此你是否也抱有强力的期待呢？



化为闪电的混沌双刃 斩开一切魑魅魍魉

尽头找到命运的真相……



ODIN SPHERE
オーディンスフィア

PS2	本刊译名：奥丁晶石			CERO A
	ATLUS	7329日元	2007.05.17	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	200KB

伊里昂大陆上曾经的王国民众了
运用"魔力结晶"之力征服了恶魔地域
建立了横跨大陆的强大势力
但，如此辉煌的帝国，突然原因不明地土崩瓦解
围绕着失去的魔力结晶，妖精之国林古法鲁多
与拉格那尼布鲁王国间燃起了新的战火
失国各国相继沦为异空魔界的傀儡
国家间争夺霸权的战事愈演愈烈
同时，一个预言在流传——
……世间
这个世界，将走向毁灭与终结……

错综复杂的人物关系、笔触细腻优美的画风、幻想风味浓厚的意境……让我们来共同期待这款ATLUS的新作。　□文/唯夜



交错的，是命运的际遇；流动的，是纠结于各自心中的意念与情感。

消逝

格文多琳，是位于伊里昂大陆北方的拉格那尼布鲁王国的公主。由于身边有一位坚强勇敢的姐姐，在这种环境下长大的格文多琳平时是一副恬淡安静的性格，但其实她也有着直面强敌和危险的果敢与勇气，名为"奥汀的魔女"。





↑在与妖精之国的战争中，姐姐格莉泽露达不幸战死……

↑眼见姐姐在自己怀中逝去，满心悲伤的格文多琳却没有从父亲奥汀王那得到一句安慰……她们的父亲关心的只是战争的结果。

重要的人远去 痛苦却不得抚慰





←格文多琳的武器是长枪，其形象和性格正是北欧神话中女武神的气质。在游戏中她的HP和攻击力优秀，整体属于均衡性成长的角色。



↑天真的梅塞蒂丝希望与母亲一起奔赴战场，却不知那里有多险恶……

成长

梅塞蒂丝，是妖精之国林古法鲁多的新任女王。她的母亲、前女王伊露法利娅兵败殒命，临终时托孤于众臣，将王位传给了这位涉世不深的娇小公主。背负着国仇家恨，同时又面对着宫廷内的不稳定政局的小女王，将如何踏上她的成长之路呢？梅塞蒂丝的武器是弓弩，明显擅长远距离战斗。

即便悲伤，也不要低下你的头



↑林古法鲁多的女王殒命，拉格那尼布鲁的公主战死，战事的胜利者，到底是谁……





↑感觉到有反乱危机的梅塞蒂丝，决定求助于守护龙。

尽管外表柔弱，心坚强就已足够

↑新任的小女王单从气势上看的确有所欠缺。游戏中她的独有能力是在二段跳后可以于空中自由飞行。

思念的，是距离自己很遥

曲折的故事、独到的讲述
感受十年之后的新力作

颇具北欧神话气质的《奥丁晶石》，其开发方正是于97年制作了SS上的名作《公主王冠》的VanillaWare。时隔十年之后，其终于又推出了一款欧洲色彩浓郁且风格清新靓丽的作品。不得不说，两部作品在深层次上给人的感觉确实有一些相似之处，包括画面元素的构成，以及可以推测出的人物线性移动等等；开发方也明确提到了本作会延续并深化《公主王冠》的一些要素及设定。但目前没有资料指明这两作的人物、剧情等方面有任何联系，所以续作一词不可草率称之。





← “以后还在这相见”……

身后是消逝的辉煌
面对的是诅咒的前方



↑→维露薇特了解到她所面临的诅咒与这片大陆流传的“世界终结”的预言有某种联系。



反抗已写好的宿命
不屈服于所谓的注定

诅咒

亡国的公主，维露薇特。她原来的国家正是突然灭亡的魔法王国瓦伦丁。现在的维露薇特正宁静地隐居在森林中，但已故去的母亲曾告诉她一个预言——她必将面临“死之诅咒”的预言。对这一预言感到恐惧的维露薇特，同时又不愿意就此屈服于命运，为了反抗和打破这一诅咒，聪颖且行动力超群的她踏上了自己的道路。



↑维露薇特与兄长都面临着诅咒。若不甘心于这个结局，就要用自己的力量去抗争。

否定



科鲁奈琉斯，古老王国泰坦尼亚的王子，他与维露薇特是一对恋人。可就在前去与维露薇特相会的途中，误中陷阱，他竟变成了小兔子一样的动物！



失去身份的王子
被人陷害的不幸遭遇

↑→好在“变身”后也颇可爱。不过他的父王已不相信这就是自己的儿子，科鲁奈琉斯更是担心这会不会影响维露薇特对自己的感情。

选择

“屠龙的魔剑士”、妖精国的冷酷战士，奥斯瓦尔德。他本是弃儿，被妖精族捡到后养育成人。奥斯瓦尔德身具可怖的暗之力，变身为黑影状态后攻速大幅提升。





↑身处对立阵营的两人在战场上的相遇，这一剑刺得下去吗……



←↑为了阻止奥汀王的军事行动，奥斯瓦尔德受命潜入敌国首都。这次任务中，他会遭遇到什么故事，他的人生会发生怎样的转变……

如果世界对人生无情
冷酷就是我的报复

远的那个人……

角色扮演与炼金

Mana-Khemia マナケミア
～学園の錬金術士たち～



在寂静的森林里
一个少年与化身为黑猫的精灵
在一起生活
这只黑猫是少年唯一的朋友
他们的日子过得很平静
从来没有人打扰
然而有一天
一个来自森林之外的人
把少年带到了一个未知的世界
这个带走少年的男子
是阿鲁雷比斯学园的炼金术教师
在遥远的学校里
还有许多同学将与少年成为朋友
他们将是未来的炼金术士

一直擅长制作炼金题材游戏的株式会社GUST最近宣布，该社的PlayStation 2新作《玛娜凯米亚~学园的炼金术士》预定于今年6月发售，除了价值7140日元的通常版本外，还有附带特店的限定版，价格10290日元。这回喜欢炼金题材的玩家们又有得期待了。 □文/猴子

PS2	本刊译名：玛娜凯米亚~学园的炼金术士			CERO 審査予定
	GUST	7140日元	2007年6月预定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

在这个奇妙的世界里面 炼金术是一切的关键词。

“Mana Khemia”来自拉丁语与希腊语的分支语言，意思是“神奇力量”和“炼金术”。本作是一款吸收了以前GUST“炼金术工房”系列各作品特点的新作，和“炼金术工房”系列一样，Mana Khemia也是以存在炼金术的世界观为主体的游戏环境里，以魔法炼金学园为舞台，以“青春期的少年们寻找自我”为故事主线的角色扮演游戏。玩家扮演的角色在教授炼金术的学校里，和各位同学一起学习、成长，并且展开各种冒险，所以本作的RPG色彩是很浓厚的。游戏的流程以学园生活为主，学生们需要在学习中进行探险活动，并且将这些活动作为考核自己学习成果的手段。在一定时限内，学生们必须取得必要的成绩，才能保证故事的继续进行，不及格的话则需要进行补习才能通过。游戏的学校系统与RPG式的游戏融合在一起，使玩家们在游戏中体会到现实与魔幻交替的奇妙生活。







温德拉切克8世
谜之奇特生命体 女生们的宠物

不知什么时候从学园里出现的不明生物。其外形十分可爱。



卡里斯格
肩负巨剑挑战自我 性格刚猛豪放高年级学长

比维恩年长一岁的前辈，经常用各种难题向维恩等人施加压力。



尼克
手快脑慢单细胞动物 活泼的兽人少女

全名叫“迪迪米米尼克梅尔”，身材小巧伶俐的兽人族少女。



帕美拉·伊比丝
仪态端庄品格娴静 游荡数百年的幽灵少女

数百年来游荡在校园里的幽灵，但是没有恶意，与人相处融洽。



安娜
挥舞长刀气势逼人 来自东国的大家闺秀

具有东方血统的魔法剑士，擅长用武士刀对敌人进行居合斩。



菲洛梅尔
调和高手爆炸达人 狂热执著炼金少女

性格开朗的热爱炼金术的少女，但是经常在实验时引起爆炸。



维恩
天生性格随和稳重 主角少年初入学府

故事的主人公，被学园的炼金教师相中而被要求强制入学。



罗克西斯
阴沉冷静帅气非凡 炼金术名门贵公子

名门炼金术士出身的少年，不知道为什么总对维恩虎视眈眈。



→在自然中探险的过程需要同伴的帮助。

游戏的合璧之作新登场

游戏的舞台是学校，所以这个RPG的主要情节当然是学习和测试了。游戏的时间以学期为限，每个学期必须修到一定的学分（学期单位）才能通过。如果在探险的过程中取得好成绩的话，就可以一次拿到较多的学分。玩家修足学分的时间用得越短，自由支配的时间就越多。在自由时间里，可以和同学们搞好关系，可以埋头于炼金术的深入研究，也可以自由自在地在游玩中度过。游戏的探险课程，除了为取得学分而进行的必修课题之外，也可以与其他角色组成队伍进行探险。与同伴的探险活动将影响到同学之间的亲密度，另外也有悬赏式的任务，可以在学校的公告栏中调查得到。在领取任务之后，前往指定的地点就可以执行任务，完成之后可以得到相应的报酬。此外一些任务将引发剧情，从而将故事向前推进。总的来说，游戏的自由度应该还是很高的。

学习与探索



↑今天的课上完了。之后是同学们自由活动的时间，如果想取得好成绩的话就不要只顾着玩，自己补习去吧。





←↑在选择了课程之后就可以有针对性地进行学习了。考试之后有多种评分，尽量取得"优"的成绩，有助于提前获得学分。

选择合适的课程之后开始向目标进发

取得课题

每学期需要修完必修的课程，这时先要去学生处领取这个学期要研究的课题内容。内容有多种以备选择，可以根据自己的兴趣来决定。



↑开学的时候到学生处报道的场景。看起来这里和现实中的大学有点相似。

开始冒险

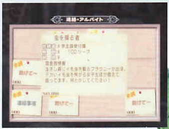
确定了课程之后就可以开始冒险了。出门之前先选好同行的伙伴，在探索的过程中，要与同伴们同甘共苦。这属于学习小组的一种吧？



↑结成学习小组之后，同学们一起对课题进行研究，进行实验和探索。

委托任务

在学校的公告栏上，时不时会有各种委托完成的任务出现。任务的种类一般以帮人消灾为主，如学生处的前台MM会委托你帮她们抓一只什么动物，用来消灭学校里出没的各种恶心的虫子什么的，如果帮她们的话除了可以得到赏金，说不定还可以搞好关系。



↑→接受了委托任务之后就去执行，有的时候还会有意外的收获，所以在游戏里要多接这样的任务。



接受各种委托后执行任务取得赏金

调和材料

游戏里道具调和是不可缺少的。这些材料有一些在冒险过程中才能得到。一般来说，在冒险时发现的材料比较稀有。





同伴系统

游戏里同伴的重要性不只是战斗时才体现出来的。在平时调和材料的时候，如果能集思广益，也会取得不错的效果。有的同学能提出新的配方，另外在自由活动时还可以指示同伴从事某些工作。





和好伙伴们一起进行学习还有冒险

关于战斗

探险过程中时常有怪物出没，所以战斗也是不可缺少的。游戏里的战斗画面极其华丽，在《伊丽斯的工房》中出现过的"爆发模式"（Burst Mode）也有登场。在使用连击技的时候会出现各种特效，显得异常壮观。



→战斗的时候以魔法攻击为主兼顾物理攻击。



↑进入Burst Mode之后，角色可以使用多HIT的必杀技，威力巨大。

关于炼金RPG

株式会社GUST是专门从事开发以"炼金术"为题材的游戏的公司。其中"炼金工房"系列作品一直深受fans玩家们的喜爱。从比较早的"玛丽与艾莉"系列到"莉莉"、"由蒂"、"维欧蕾特"、"伊丽丝"等系列，以及《永恒的玛娜》系列，都是著名的炼金题材作品。最近GUST把产品平台放在了PS2和NDS上面，除了本作之外，还有几部作品会在近期登场。



↑GUST平时最擅长的就是制作各种以炼金为题材的游戏了。最近在NDS上还有一部作品要发售。

恶魔城，轮回往生。

在阴森黑暗的沉寂之中 重新讲述月光下的故事



↑在恶魔城中出现的巨龙，要与之正面对抗需要消耗大量体力。



↑像这样的城堡深处是经常可以在游戏中看见的场景。外面的火光似乎暗示着这个故事的沉重。



←再往前面走一点就要到德拉克拉所在的城堡了，利希特身手依然矫健。

这次公布的《恶魔城X年代记》（美版名为Castlevania: The Dracula X Chronicles）是根据1993年PC－E版的《恶魔城X血之轮回》制作的。游戏中所有的人物、背景全部3D化，但是游戏主体仍然为2D横向卷轴动作游戏。由于游戏的基本操作与过去相比没有变化，所以喜欢老版恶魔城的玩家们可以安心地玩这一款“伪2D”的作品了。游戏的主人公仍然是吸血鬼猎人家族的继承者——利希特·贝尔蒙特，和原版一样，在游戏中利希特要拯救的女友安妮特的妹妹玛利亚也会参战。由于旧版《血之轮回》的年代过于久远，当时的人设都是动画化的（这一点倒是和废墟肖像有点像），而这次为了展现出《恶魔城》系列美工的真髓，以往为《月下》等历代作品做人设的小岛文美女士终于再出江湖，为游戏里的俊男靓女们重新描绘形象。除了本篇之外，《恶魔城X年代记》还收录了原PC－E版的《血之轮回》与PS版的《月下夜想曲》，它们也是宽屏幕高清显示的重制之作。





在古老的传说中
每经过一个世纪的时间
就会有一个
邪恶的灵魂从黑暗中复苏
他的身影飘忽不定
有时候是蝙蝠 有时候是狼的样子
还有一座阴森的城堡
会和他一起出现在某个地方
这个吸血鬼伯爵的名字
每个人都知道……

拥有不死之身的恶魔城主
在轮回往复中再度祸害人间

美丽善良的邻家姐姐
等待主人公拯救的悲剧角色

忠心侍奉主人的恶魔神官
祈禳邪恶仪式使灾难重新降临

安妮特

主人公利希特青梅竹马的朋友，两人关系密切。与其妹玛利亚一起被德拉克拉抓走。利希特必须去德拉克拉城堡中把她救出。

德拉克拉

每隔100年复活一次的吸血鬼之王，他与贝尔蒙特家族之间的仇恨延续了近千年。这次一复活就开始到处掠夺人口，制造恐慌。

沙夫特

德拉克拉的侍从，为了使主人复活而进行神秘的祈祷仪式，在德拉克拉复活之后继续助纣为虐，导致种种悲剧重现人间。

KONAMI的《恶魔城》系列一直是玩家们喜欢的游戏。在DS[illegible]部作品发售之后，PSP版的《恶魔城》也终于有了消息。虽然目前只有[illegible]的[illegible]报，但是其他版本也会陆续推出的。喜欢恶魔城的玩家们不可错过！ □文/猴子

PSP	本刊译名：恶魔城X年代记		
	KONAMI	价格未定	2007年秋季预定
动作冒险	UMD－ROM	美版	1人	记忆容量未定

《恶魔城》系列最强作全新复活！年度大期待作品活跃在方寸之间



1792年，德拉克拉伯爵在黑暗神官沙夫特的召唤下回到世界，之后开始掠夺人间的少女作为使自己彻底复活的仪式的祭品。许多女孩子都被抓走了，包括主人公利希特·贝尔蒙特的女朋友安妮特和她的妹妹玛利亚。作为贝尔蒙特家族的后裔，利希特肩负着消灭德拉克拉，拯救被绑架少女的任务。于是他在接受了家传的消灭吸血鬼的圣鞭之后，来到了迷雾中的德拉克拉的城堡。在他的面前，会有什么在等着他呢……？

‡全新制作画面

《恶魔城X年代记》在复刻《血之轮回》的时候，针对PSP机能采用了完全3D的制作。游戏里的人物、场景都是3D的，但是基本的游戏方式仍然保持2D格式，没有什么变化。这也是为什么说本作是"伪2D"作品的原因。除此之外，玩家们亦可以选择与PC－E版一样的2D经典版本。



‡主人公形象

主人公利希特·贝尔蒙特的形象和原来相比基本上没有什么变化。但是游戏的画面得到提高，所以看起来会稍微显得不同。



↑利希特是大家所熟悉的，在月下中也有登场。

‡细致的背景

相对于比例较小的主人公，游戏的背景就显得很华丽了。游戏中横向卷轴的画面是经典恶魔城中最为漂亮的，效果超级优秀。



↑BOSS的形象在3D化之后也显现得十分生动。

超越旧主机的全新复刻作品 华丽场景与动听音乐完美结合

《血之轮回》和后来的《月下夜想曲》是《恶魔城X》系列的两部作品，利希特和阿鲁卡多两位主人公都是帅与酷结合的角色。许多玩家都是被这个系列吸引，之后才喜欢上《恶魔城》的，相信这部复刻作品会拥有很高的人气的。

‡大魄力的战斗

《恶魔城》系列画面的表现程度，在BOSS战的时候表现得最为突出。当主人公面对占画面相当一部分的强大敌人的时候，作战时更显得有压迫感。除此之外，一些强调动作技巧的地方有各种精致的机关，3D画面对它们的描绘也很细致。在这样的地方战斗，应该会感觉有些不同吧。无论在什么时代，《恶魔城X》系列都追求究级震撼的游戏画面。



↑在桥上与长颈龙的战斗，可以看到圣水的效果。



↓主人公与BOSS的体力表示和以前一样，看起来似乎是相等的。



↑烈火焚烧中的村庄。这是德拉克拉袭击之后的样子，主人公还没有到城堡。

‡游戏中出现的特殊效果

和《极·魔界村》相似，游戏里的各种特效是以PSP机能为基础进行开发的，因此在视觉上的表现异常出色。这一点从战斗中可以看出来。尽管恶魔城系列的颜色基调以昏暗为主，但是光影、火焰、爆炸等效果看起来却很有冲击力。相信玩家们在进行游戏的时候会体会到移植者对于游戏开发的诚意。毕竟现在和原先的制作时期相隔已经有N个世代了，能够玩到这样的《恶魔城》游戏，对于喜欢漂亮画面的玩家来说应该是件好事。

《恶魔城X》系列是一个时代的里程碑

这次KONAMI制作的《恶魔城X年代记》是以当初NEC的PC－E版的《恶魔城X血之轮回》（1993年出品）为原型重新制作的作品。PC－E是世界上第一台采用CD－ROM作为游戏载体的主机，也是唯一采用CD－ROM的正规的8位游戏机。NEC在90年代初利用光盘的大容量，使只有8位元CPU的PC－E上出现了许多含有高素质音轨与动画的游戏。《血之轮回》的平台严格地说应该是PC－E的CD－ROM2（第二代光碟机），在声音和画面的处理方面已经十分优秀。而这部作品更是难得一见的佳作。本作继承了《恶魔城》系列横向卷轴游戏的特点，但是在操作感和画面、音乐方面做了大幅度加强，确定了这个系列的发展方向。

《血之轮回》在PC－E上取得成功之后，于1995年移植到SFC上，更名为《恶魔城XX》。虽然SFC版在音乐和过场方面比不上PC－E版，但是也赢得了一致的好评，成为SFC主机上最受欢迎的恶魔城游戏。这之后所有2D《恶魔城》的制作基本上都遵循着这样的开发概念。1997年，KONAMI运用纯熟的2D技术和CD－ROM的大容量，在PS上开发了《血之轮回》的后续作品，也就是后来在业界掀起轩然大波，吸引了无数爱好者的《月下夜想曲》。

‡精美的游戏音乐

应该说整个《恶魔城》系列的音乐都是十分精美的，这一次也不会例外。原先的PC－E版因为采用了CD音质，所以效果就已经很棒了。而PSP的版本将进行新的优化，所以不必担心游戏的音乐。在幽静阴森的古堡里，当诡异而不失优雅的哥特式风格的音乐响起的时候，熟悉这个系列的玩家心中应该会涌起无限的感动吧。尤其是原创的那首Cross a Fear……

披荆斩棘 讨伐妖魔鬼怪



←游戏里的杂兵形象也显得很熟悉，实力依旧不强。



←在这样的地方可不要大意，也许会有很厉害的家伙出现。

继续书写过去的传说。

嘻哈音乐+喧哗格斗，这就是《纽约街头教父》的制作公式。随着3月份的邻近，最新作《纽约街头教父：偶像》也即将与玩家们见面。除了保持使用嘻哈明星角色形象这一特点之外，本作比起前两作来无论是在画面风格还是在格斗系统上都有较大的变化。无论是音乐迷还是美式格斗玩家，对它都抱有高度的关注。现在就让我们来看看本作的一些情报！ □文/荇菜



ICON



街头流行元素 火爆喧哗大集合！

X360	本刊译名：纽约街头教父3：偶像			
	EA GAMES	59.99美元	2007.3.6	M
动作	DVD-ROM	美版	1-2人	记忆容量未定



→角色造型代表了美国黑人街头文化的流行趋势，个性张扬，特点夸张，给人一种自由不羁的感觉。

即将发售的“偶像”是《纽约街头教父》系列的第三部作品。实际上，国内通用的“纽约街头教父”这个译名并不十分正确。该系列的英文原名是“Def Jam”，它是Universal音乐公司拥有的一个音乐制品商标，作品以嘻哈音乐（hip-hop music）、说唱音乐为主。Def Jam旗下囊括了嘻哈音乐界的众多明星艺人，包括Big Boi、Ludacris、Redman、Ice-T等等。而由EA出品的Def Jam系列游戏正是使用这些艺人的形象所制作的格斗作品。

Def Jam系列的初代“Vendetta”（仇杀）虽然别具特色，但是知名度并不算高。而系列的二代“Fight For NY”则引起了很大的反响。Fight For NY意为“为纽约而战”，也被译作“纽约街头教父”，从此这个名字就取代了Def Jam，被作为系列的总称而将错就错地沿用了下来。从游戏中所包含的众多街头流行经典要素来看，称它为“街头教父”也算是恰如其分吧！



EA GAMES个性张扬之作 Def Jam音乐传奇

本作的美版将于3月初发售，正好赶上三四月份的动作游戏热潮，看来ACT玩家们要碰到“到底玩哪个好”的难题了。



←不要小看游戏中的这些角色，他们可都是嘻哈音乐界大名鼎鼎的歌手，这次在游戏中展示自己最“暴力”的一面。



→看这两位不共戴天的样子，难道是因为争夺唱片市场结仇么？



↑这又是在哪里发生的打斗呢？仔细看看周围的摆设，好像是摆放唱片的展览厅。

精彩作品回顾 纽约街头教父系列

作为世界上规模最大的软件制作发行商，EA公司擅长出品大众化的游戏——说得不好听一点就是缺乏个性的“流水线”式游戏。不过在EA的众多产品中，《纽约街头教父》系列却的确是独具特色。系列的前两作Vendetta和Fight For NY都有自己的特色和亮点。现在就让我们来回顾一下这两部作品吧。

VENDETTA

在Vendetta中，你置身于一个地下搏击组织中，这个组织被一个叫做D-Mobb的大坏蛋控制着。游戏的主题简单明了：就是要在摔跤擂台上打倒所有向你挑战的对手。Vendetta的系统和欧美玩家熟悉的WWF等摔跤游戏类似，主要规则和角色们使用的招式都来源于美式摔跤。不过在摔跤游戏的基础上，Vendetta也做出了一些改进。例如节奏更快，操作更简单等等，使得一般的玩家也可以很轻松地体验到其中的乐趣。无论是在画面和音乐方面，Vendetta都具有较高的素质。可以说，虽然Vendetta是一个以明星为“噱头”的游戏，但它并没有局限于这一点。游戏制作者在游戏性方面花费了很大的心血，即使仅以摔跤游戏的角度评论，它也堪称佳作。不过游戏的内容不够丰富是它的缺点。尽管Vendetta已经展露出一些极具个性的优点，但是由于种种原因它的知名度并不高。





1 众多嘻哈明星博命出演

Def Jam系列最大的噱头当然是数十位hip-hop歌手的“博命”出演。虽然现在在游戏中使用真人形象并不少见，不过在同一个游戏中有这么多明星登场却也堪称一大盛事。看着这些代表了流行符号的歌手们在游戏中“大打出手”、“头破血流”，是不是很有意思的一件事情呢？



↑这是谁？如果你熟悉嘻哈音乐，一定能够说出他的大名：Ludacris。这位“大佬”在游戏中的眼神一如既往的“嚣张”，“沟壑头”也很是吸引眼球。

用拳头打出一片天地 这是你的地盘





←↑本作的画面确实十分优秀，脸部细节清晰可见，瞧这张唏嘘的……胖脸。

2 街头流行音乐饕餮盛宴

既然主角们都是歌手，他们演唱的歌曲也少不了。游戏中包括了很多来自于Def Jam畅销唱片中的歌曲，对于音乐迷们来说光是这些歌曲就已经值回票价了。



←即使是在激烈的打斗中也不要忘记摆几个说唱音乐的pose…yo,yo,yo……

3 次世代级别的画面素质

比起PS2、XBOX平台上的前作来，“偶像”的画面素质当然有巨大的进步。在公布的画面中我们可以看到很多明星们的脸部特写，无论是肌肉纹理、毛发还是表情细节都刻画得细致入微，栩栩如生。在游戏中一番打斗之后，角色们也会变得“鼻青脸肿”，伤口还有可能渗出血水，给人非常真实的感觉。而游戏中的背景则带有强烈的“风格化”色彩，用强烈的光线对比和轮廓分明的线条勾画出个性张扬、极富夸张效果的世界。尽管高素质的游戏画面已经屡见不鲜，但“偶像”仍然给我们留下了深刻印象。

↓游戏中角色们的动作真实流畅，举手投足之间流露着“街头”气质。



随着音乐节奏 自由战斗



←本作的背景具有强烈的风格化特色，介乎于真实和虚拟之间。

4 无限互动性的虚拟世界

在游戏中，角色们展开战斗的地方并不是死板的擂台，而是像加油站、舞厅等这样一些街头常见的场所。场景中摆放的物体都能与角色互动，而且要素比起前作来更加丰富。比如你可以把对手狠狠地撞到墙上，连墙壁都会塌陷下去；也可以把对手卡到车门中间，然后狠狠地一脚……绝对会让你爽快得大叫起来。





5 重新设计过的格斗系统

Def Jam系列前两作的格斗系统是以美式摔跤游戏为基础的，基本的规则与《WWE》等摔跤游戏类似。不过本作的制作人表示，他认为嘻哈风格和摔跤这两种元素契合得并不是很完美。因此在“偶像”中，摔跤的元素将会大大减少。相对的，角色们的格斗技巧会加入很多街舞、街头格斗的风格。同时，音乐要素也会在格斗系统中占有一定的比重。





Check 试玩版本毁誉参半 求新之作值得期待

日前，EA已经通过XBOX Live放出了《纽约街头教父3：偶像》的试玩版以供玩家们下载。这个数百兆的试玩版并非免费提供，只有XBOX Live的付费金会员才能下载。在试玩版中只有两个登场的角色以及一个场地，音轨中含有的歌曲数量也不多。从玩家们的反馈来看，有人认为本作比起前作来格斗手感大打折扣。不过这也是意料之中的事情，因为本作无论是在画面还是在系统上都做出了不小的改变，喜欢前作的玩家很可能会觉得不习惯。而笔者个人认为，求新求变并不是坏事，本作的素质也并不差。当然，最终的评价，还要等到游戏正式发售之后才能做出。

FIGHT FOR NY

FIGHT FOR NY延续了Vendetta的“嘻哈歌手+美式摔跤”的公式，但是在游戏内容上则大大加以丰富。首先，在故事模式中你可以创立自己的角色，设置他的相貌、体型乃至声音。在游戏中，你能够通过格斗获得奖金和经验点，并且借此来升级自己的角色。你可以为自己的角色购置新的衣服、首饰，改变发型，也可以训练新的技能，提升自己的能力。整个游戏由一条相当完善的剧情主线串接起来，使得它比单纯的格斗更加富有吸引力。在FIGHT FOR NY中，战斗的场地也不再是一成不变的擂台，而是包括各种地形，角色和地形还可以产生互动，甚至场地周围的观众也会参与到打斗中来。游戏中增加了很多血腥暴力但是又不失诙谐的噱头，例如将敌人打下轨道，被飞驰而来的地铁撞飞……游戏中增加了数种格斗流派，每种流派都有独特的招式，最多四人的乱斗系统也为游戏增色不少。



↑FIGHT FOR NY中新增了数个格斗流派，一招一式打起来也有板有眼。



↓DEF JAM旗下的说唱音乐艺人们为游戏提供了自己的形象，果然是一个比一个“有型”！

点评人 雪飞





SOUL CRADLE 世界を喰らう者

本作的名称就非常吸引玩家，而游戏的系统更值得玩家深入研究，小队的作战方式、在城市中与市民的合成等等都很有新意。但系统过于复杂要求玩家长时间研究，不擅于战略游戏的玩家，千万不要因为对系统不熟而过早放弃。 □文/雪飞

PS2	本刊译名：灵魂摇篮 世界吞噬者			CERO A
	日本一	7140日元	2007年1月25日	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	522KB

命运选中的幸运儿，挑战吞噬世界的巨人！两个世界的撞击，做英雄还是当恶魔任君选择！

日本一的作品都很有个性，本作也不例外。虽然还是战略角色扮演类型，但是厂商却在其中融入了自己的创意，为战略角色扮演游戏增添了新的活力。

本作的战略性并不只体现在战斗中，在战斗开始前的编成阶段就需要玩家认真思考。因为本作中参加战斗的单位并非仅代表一个人物，而是代表着一个小队。小队分为三列，可以编成人数最多九人，各小队出场人数由房间决定，想要提升房间的容纳人数上限，玩家必须进入强化试练进行锻炼。虽然每完成二十次挑战，该房间只增加一名可参加队员容量，但由于每场战斗需要的时间都不长，并且有各种各样的古怪规则，使玩家并不会觉得练级枯燥，甚至还会对强化试练产生浓厚的兴趣。在强化试练的规则中除了战技连携技无限使用等对玩家有利的规则外，还有每回合敌人等级提升等对玩家非常不利的规则，不过为了弥补玩家的损失，在完成不利规则的挑战后，玩家得到的强化点数可以得到额外的奖励。为了鼓励玩家持续挑战，连续完成挑战后玩家也能得到额外的奖励，



而且连续挑战层数越高，玩家得到的报酬越丰厚，但是一旦挑战失败则会游戏结束，因此玩家一定要慎重考虑，不要盲目地追求额外奖励而失去已有的战果。根据各个房间的本身强度不同，强化试练的难度也不相同，因此玩家还要根据自身队伍的能力，认真选择进行强化的房间。职业丰富也是本款作品的一大特点，除了主人公和剧情人物外，共有二十七种职业。每个职业都有自己的特点，并且前、中、后三列的站位不同，可以使用的招数也不相同。因此玩家在战斗前一定要根据职业特性合理布阵，为了能进行持久战，必须重视回复系角色的培养。

在战斗中玩家不但可以使用人物的必杀技，还可以按小队中参战人员配置使用连携技。连携技由于是多名成员发动，因此远比普通攻击强悍，但要使用连携技并不容易，玩家必须按规定配置小队参战成员。在游戏初期，每个房间最多只能派遣5名队员出战，如果想发动连携技甚至要牺牲负责回复的队员，所以玩家要根据战场而在发动强力连携和重视回复持久战斗间作出正确的选择。

随着战斗的进行，房间的能量会逐渐减少，房间能量越少小队的战斗能力越低，不过在房间能量80%以下时，玩家可以使用强力必杀技和连携技弥补能量减少带来的损失。在战斗中玩家不做任何事情直接待机还可以补充房间的能量，与之对应带来的负效果则是增加战斗时间。在战斗中与BOSS级敌人开战前，玩家最好先补充房间能量，让队伍的强度达到最高。

因为本款作品已是PS2主机末期的作品，因此对游戏画面格外重视，无论是普通攻击、必杀攻击还是连携攻击，都得到了细致的表现，并没有因为战略游戏的类型而忽略了游戏画面。游戏的二周目奖励也颇为丰厚，不但保留全部的等级、道具，还追加了新的职业和新房间。不想再当正派人士的玩家还可以去选择成为邪派，在游戏的一开始便将正义的NPC逐个消灭，将全部的反面角色全部招募，组建出一支以破坏为己任的豪华队伍。不过成为反派并不简单，剧情战斗的难度远超于正面路线，每场战斗都要仔细思考，并且需要一定的等级作为支持，充分证明了干坏事需要付出更多的代价这一真理。成为正派拯救世界的剧情战斗相当简单，甚至不需要去锻炼等级，邪派剧情战斗则充满战略性，因此可以说真正能体现战略魅力的还是邪派的战斗。不同的对话选择影响结局的多结局设定可以让喜欢本作的玩家长时间游戏，绝对过瘾。而城市中的村民也不再是单纯的交流对象，而是可以与他们合成，提高主人公的能力数值。

虽然本作优点颇多，但是却保留了日本一战略游戏的传统缺陷，那就是战斗系统过于复杂，喜爱战略游戏的玩家也要拿出大量时间才能熟练掌握，一般的玩家在没有体会到游戏的乐趣前，就会因为觉得游戏系统混乱而放弃这款很优秀的作品。由于现在的游戏多如牛毛，玩家可以选择的游戏太多，因此谁都不愿意拿出大量宝贵的时间来研究一款不是十分感冒的作品，一般都是稍微尝试一下，觉得系统不错再进行深入研究，而本作则会把大量普通玩家拒之门外，这也可能是日本一很多作品叫好不卖座的原因之一。

另外本作的最大缺陷不得不说，那就是BUG问题，玩家在游戏初期选择错误则会只能拥有两支部队进行战斗。虽然实际上并不会影响玩家的正常游戏，但是却让玩家少了发挥的天地，也剥夺了派遣多部队互相配合的乐趣，只对那些只习惯派遣全主人公队的玩家没什么影响。而且关键的是，这一个小BUG会让玩家在游戏中产生困惑，不知道是否是因为自己不熟悉系统和操作而导致不会增添队伍，更会让玩家对厂商的制作能力产生怀疑……

B



【点评人/唯夜】非常有个性的日本一，也是一家出策略游戏的专业户，不过他的特色就在于作品之间风格的差异非常大，并非量产化的复制。其每款游戏的优劣先不论，至少亮色都很鲜明。而且很多作品的人设画风各自不同，令人很好奇他到底请了多少设定画师。本作系统相当复杂，这比较容易令玩家烦躁，潜下心来投资很多时间才可能吃透这个游戏，就现在的游戏习惯而言是很要命的。不过优点也很明显：设计缜密、战术策略性强，很有思考快感，很饭SLG的人会找到相当大的乐趣。另外二周目可以扮演坏蛋的设定我个人很是欣赏，颠覆性的感觉别有快感。

A



【点评人/龙马】战略游戏始终是小众向的作品，对于多数玩家来说这个游戏也一样太过复杂也没有什么太的的亮点，战棋游戏的主要系统和可以加入的要素 可以说已经被挖掘得差不多了，本作即使有创新也只是一个简单的融合，而没有产生出太多的东西，培养和编排的乐趣如果没有一个有力的底盘做依托，那么也就只剩下烦琐和无聊，加入的多选择多结局系统也算是一个补充，不过如果不是对战略游戏特别钟爱的玩家也并不建议来玩这个游戏。但是如果是之前《召唤之夜4》和《龙影咒符》一路追过来的战棋玩家则可以继续自己的战略之旅。

B



【点评人/小沛】虽然日本一是一个非常有个性的厂商，但还是不能原谅本款作品中的BUG，因为这个BUG导致本人常时间研究为什么我只能派遣两支部队出场战斗，直到与同事交流后才得到答案。而且本款作品的正派剧情过于简单，只要认真编成再稍加锻炼，便可以一路过关斩将。而二周目扮演反派时，则难度一下提升得过高，尤其是法师聚会的那场战斗，如果把难度设定得平均一点应该会更好一些。不过游戏的整体素质还算不错，可以选择战斗画面从简来节约时间，职业设定丰富，编成队伍战略性强，双选择多结局等优点突出。

B

反派的战斗非常艰难，玩家在走上邪路之前，请做好思想准备，并且多锻炼一些普通士兵。

点评人 著子





レイトン教授と不思議な町

NDS	本刊译名：雷顿教授与不可思议的小镇			
	Level 5	4800日元	2006年2月15日	
冒险解谜	卡带	日版	1人	512Mb

神秘小镇中出现的陌生访客 重重谜题下呈现的离奇故事

《雷顿教授与不可思议的小镇》是Level 5为NDS开发的原创游戏。虽然游戏本身从公布到面世经历的时间并不算长，但是它给玩家们带来的感觉却十分不错。在春季的阴雨天里，一位以考古和解谜而名闻海外的教授和他的学生来到一个神秘的镇子上。他们要找到的，大富翁留下的遗产宝库的钥匙——“黄金的果实”，而在找到最终的答案之前，两人需要与这个镇子上的每一个人接触，如抽丝剥茧一般解答每一道或疑难或者简单的问题，并且对富翁身后的一件件事情进行了解。喜欢Level 5制作的RPG的玩家们在进入这个游戏之后也许会感到一点点不同，因为现在他们看到的并不是角色扮演，而是一个冒险解谜的游戏。

游戏中的谜题千奇百怪，从数学到外语，从日常生活到天地宇宙，包涵的内容十分丰富。其中最多的还是类似脑筋急转弯一样的题，看起来很难，解开之后又觉得很搞笑。因为这些“记述问题”本来就是考你是不是能够记住一些细节的。

本游戏中谜题的最初用意就是“尽量让更多的人体会到解谜的乐趣”，所以谜题的平均难度并不高。就像过去的智力大全之类的书一样，玩家在玩爱护系游戏的时候，可以体会到少年时开发自己大脑的感觉。也许是平时过于沉溺在工作和生活的种种习惯之中，许久没有开动自己大脑的笔者在游戏的时候感到自己仿佛年轻了。毕竟锻炼脑子可以使人思维灵敏，多做做这样的游戏也是有好处的。正是因此，这个游戏适合各个年龄层次的人来游戏。

冒险游戏当然也是有故事的。说起来故事倒是相当简单，但是剧情绝对是很无厘头的。大富翁为了让自己的女儿阿罗玛得到幸福，为她提供了一切可以提供的东西，但是阿罗玛仍然不能感到幸福，于是他不惜巨资建造了这样一个城镇。这个镇子上的一切都是人工制造的，甚至包括几乎所有的居民在内——真不知道为什么这些人造得和真人一模一样，甚至连他们自己都不知道自己的真正身份。也许只有这样，才能显示出这个镇子是多么的“不可思议”吧。而游戏的最后也向人昭示了“最宝贵的财富属于真正拥有幸福的人”这个道理，相比数之不尽的财产，能够开心地生活才是生命中最宝贵的。

游戏里的角色形象鲜明，个性丰富。像雷顿教授这样翩翩有礼的成熟绅士，头脑敏捷求知欲旺盛的少年路克，和蔼但有点挑剔的萨罗梅夫人，神秘的阿罗玛小姐，忠厚老实的管家马修，还有“希特勒”警官……甚至镇子里每一个人都有不同的性格和语言。这样细致的设定对于喜欢游戏故事性的玩家来说感觉是很不错的。在这样一个地方展开故事，就像在欣赏一部小说一样，但是你永远不能猜测下面的章节中写的是什么。只有当你不断解开前面的谜题的时候，故事情节才会被推向下一个阶段。但是前面马上又有新的谜题等着你，所以这个游戏适合有耐心的玩家一气呵成地完成。



游戏中有许多隐藏的谜题。玩家在各个地方调查的时候，会在一些角落里不经意地发现。还有15道题必须解开附加的小游戏才能出现。要想不看答案就把这些题都做出来，需要一定的时间和精力，这样的游戏只有在掌机上才能让玩家随时随地发掘，在平时休闲的时间里慢慢找出所有的秘密。

游戏的音乐与游戏本身配合得天衣无缝。玩家们在进行游戏的时候，听到的是悠扬的节奏，正如同在一个有点阴郁的午后品茶的绅士一样，慢悠悠但不失敏锐，而且轻松，自然。这种自在的感觉在以前的游戏里是不多见的，这也是笔者为什么对这部游戏有好感的原因。

目前NDS游戏在游戏市场中所占的份额依旧很大，越来越多的软件商也把目光投向DS这个轻松赚钱的平台。Level 5涉足这块地方并非偶然。而选择“智力解谜”这样的题材也是比较独到的。以前人们总是认为Level 5是专门开发RPG游戏的，但是这次的雷顿教授使许多玩家有眼前一亮的感觉。以《头脑的体操》而出名的千叶大学名誉教授多湖辉为本作监督设计的谜题，加上Level 5的编剧能力，使玩家们看到了一个不同于以前的游戏制作公司。在新游戏铺天盖地的时代，除了复刻自己以前的作品之外，要开辟出一条新路来毕竟也不是容易的事情。好在Level 5本来手头的旧作就不多，所以只有借助自己已有的影响开发新游戏了。从另外一方面说，这个游戏的质量也确保了Level 5在NDS平台的品牌。

从根本上说，《雷顿教授与不可思议的小镇》是Level 5在NDS市场活跃的时期，为了确保在全平台获得利益而推出的试验性作品。一开始的时候，开发人员就把这个游戏设计成三部曲，这一部仅仅是个开头。被本游戏吸引的玩家现在已经对后续作品十分关注了。除了目前正在网络配信的wi-fi谜题之外，下部作品《恶魔之箱》也在紧密宣传中。接下来的游戏还会和本作一样吸引人吗？我们期待着这一天的到来。

A



【点评人/北斗】LEVEL5果然多才多艺，前段时间的《圣女贞德》和这次的《雷顿教授与不可思议的小镇》都充分证明了其在游戏制作上的深厚功力。游戏画面采用的是非常典型的英式漫画风格，这在如今已经很难得了。流程中有大量的谜题需要玩家去破解，而且谜题涉及到的种类和知识面可以说是相当之大，想要解开这些谜题确实需要玩家们好好开动脑筋才行。本作里不可思议的地方很多，镇子居民全是机器人的设定也有些出乎意料。由于许多谜题都涉及到日文方面的相关知识，所以本作对我国大部分玩家而言可能会比较麻烦……

B



【点评人/猴子】这个《雷顿教授》确实是近期NDS上值得一玩的游戏。虽然基本上可以算是锻炼大脑的作品，但是它的形式是很新奇的。本作把解谜和剧情结合在一起，让玩家们在了解游戏故事的时候把谜题一个个解决，从而得到成就感，既做到了浑然一体，又显得层次分明。尤其适合有零碎时间的朋友们在空闲的时候娱乐。以Level 5的制作水准，本作只是一个小品级的游戏，但是依旧十分吸引人。在NDS大作较少的时候，这样的作品能够填补空白，使玩家们继续保持对NDS的关注。本作唯一不尽人意的地方就是故事部分跳跃性太大。

B



【点评人/龙马】Level 5的制作，100多个谜题，一周目约10个小时的通关时间，使这部作品显得中规中矩。ACTIMAGE支持的压缩技术使游戏的动画和语音更加丰富，制作者使用相对较少的容量，制作了更丰富的游戏内容。NDS的玩家们有时间的话绝对应该玩一玩这个游戏。毕竟锻炼头脑在当下也是比较时兴的，本作和《头脑的体操》一样，作为益智类作品会受到很多玩家的喜爱的。虽然语言障碍使这部作品与国内玩家之间有一点隔膜，但是总的来说还是能比较简单地玩下去的。据说现在本作汉化工作正在进行，这对国内玩家来说是功德一桩。

A

本游戏适合在平时慢慢地玩，大家在游戏的时候尽量不要看答案，这样的话比较考验诸位的大脑。

点评人 龙马







其实真的是什么都不想说了，其中的乐趣只有当自己亲身体验后才会知道，随便用神作来形容一款游戏当然是不负责任的行为，本作也不会是这样一款游戏，但是做为一款游戏它绝对可以提供12分的乐趣。 □文/龙马

PSP	本刊译名：怪物猎人P2nd			CERO C
	CAPCOM	5229日元	2007.2.22	
动作	UMD	日版	1~4人	800Kb

狩猎！丰富多彩的猎人生活等你来体验 友情！与同伴的组队战斗带来更多乐趣

作为一名从初代就一直追随着怪物们的脚步狩猎至此的猎人，本人可以作证这一次MHP没有让人失望，这并不简单是一款移植作品，在MHP的基础上加入了MH2中新的要素，而且和MH2强调的"体验真实的狩猎生活"不同，MHP2更多强调的只是和怪物进行战斗的乐趣，因此就不必再去在意不同季节时间所产生的变化。在玩法上前代没有什么改变，基本可以看成是MHP的一个资料片，因此本作的名字也是MHP2而不是MH2P。

操作上和一般动作游戏相比虽然是比较传统的，但是相信从PS2转职过来的猎人们多少会觉得有些不太适应，组合键的使用相对来说还是比较复杂，而且不同种类的武器之间操作也会有比较大的差距，不过相信经过一小段时间的适应也都能熟练掌握。而对于新手来讲同时使用复数武器显得有些不太现实，但是先把一种武器连至精通吧。

武器防具的制造与改造是游戏的一大重点，其中防具系统有了比较大的改变，MH2加入的装备升级几乎需要与打造相等量甚至更多的素材，而且强化到一定程度才会出现高等级的U或S装，而本次装备的升级只需要铠玉系素材，并且高等级的装备都是直接打造的，降低了高等级装备打造的门槛。

而饰品镶嵌系统，则把技能系统进一步加强，玩家可以根据防具上本来就有的技能再配以不同的装饰品配合出自己所喜欢的技能，而且这一次的高级套装基本都有相当多数量的镶嵌格数，玩家可以充分发挥自己的爱好进行搭配。而所有装备造出来的时候可以安装的装饰品数量已经是最大，可以放心地根据手头资源进行技能的搭配。而且这一次造出的装饰品可以随意地安拆，没有MH2中那样只能装不能拆的一次性设定，进一步加强了装饰品的作用。

在怪物的生态上也秉承一贯传统，不光是每种怪物有自己的攻击方式特性，在游戏里玩家还可以看到各种各样的"奇特"现象。而在新怪物设计上其实并不太让人满意，几乎所有新加入的怪物（相对MHP）来说，都走的是速度型路线，即进攻频率高追踪性强，而由于这一游戏里几乎玩家所有的动作都是一段相当长的硬直，因此很多时候形成的都是硬连，在没有辅助道具的支持下很难用玩家的操作和反应弥补这一劣势，因此也就更强调了团队配合的重要性，一个人再强大面对这种速度型怪物的猛攻也是难以招架的，怪物强化的方向也全都走向了加强速度这一点，使得游戏显得有些单调，也可以说是对联网要素的一种妥协。

作为网络游戏，本作难免会被拿来和《梦幻之星》以及PC上知名的《魔兽世界》进行对比，其实三者可以说是各有特色，其中怪物猎人更多强调的是其动作要素，主要对预制程序的摸索和熟悉，作为一个面向网络的游戏可以做到没有PVP（玩家之间的对战）战斗也没有级别这一概念，却还能保持如此高的游戏乐趣实在是非常地难能可贵，可以说是开创了一种新的网络游戏形态，虽然还是会有难度高低之分，但是11种系别的武器和数十种怪物之间的平衡性已经到了一个相对平衡的状态。



为对应掌机特性使中途中断任务成为了可能，和MH2相比，同等级的怪物体力都削减到50%左右，而稀有素材的掉落率更是大幅上升，很多原来必须破坏特定部位或者只限捕捉的素材也成为基础素材，再不会有为了造一把武器而被迫去使用另一个系统的武器出现，基本上单人使用任何一个系统的武器都能够完成游戏的全部任务。加上农场的存在，也省去了玩家大量采集素材的时间。

最后特别要说的是这一游戏的连线系统，一个人游戏时可以磨练技术打造装备，而当几个同伴凑在一起的时候就会将这个游戏的特色完全地展现出来，同伴之间的相互配合相互掩护，对应不同怪物的不同战术，再加上不时出现的一些小状况的搞笑效果充分体现出了多人游戏乐趣的精髓。但是，由于是多人一起战斗，每个人在技术和武器装备上也难免有些差距，个人的失误也难免会影响到任务的完成，而如果仅仅是为了能够快速完成任务而才和其他人一起作战的话更会使游戏的过程程序化，在连线的时候还是让我们保持一颗轻松的平常心吧。

在MHP时代就开始的玩家自然是不用有任何的犹豫，只要不是对动作游戏有太大的抵触情绪，没有接触过这一系列的玩家也不妨来尝试一下，即使在MH2中单机奋战上百上千小时的猎人们进入连机的世界里也必定可以找到新的乐趣，套用一句广告词——怪物猎人，谁玩谁知道。

A



【点评人/小沛】期待已久的大作终于出了，《怪物猎人P2》是以前作和PS2版的《怪物猎人2》为基础制作的 。相比前作本作中增添了不少PS2版中的怪物，武器装备也比原来更加丰富。和PS2版相比，牧场和猫料理系统都是很体贴的设定，集会所的任务也可以单机完成，即便不联机也可以挑 战上位怪物了。从这次的读盘时间来看，对读盘时间进行了调整，并增加了提前读 场景的模式。前作的一些低级道具会继承到本作当中，高级的素材会被折算成资金继承 ，可以说是比较厚道了。不过本人目前还在玩前作，准备多玩一玩体验下继承的感觉。

A



【点评人/雪飞】怪物猎人作为PS2上一款原创动作网络游戏发展到现在绝对是经典，首周75万销量足以说明本作的优秀品质。本作在武器、怪物和技能的平衡性上都进行了大幅度的调整，更追求与怪物战斗的快乐，取消季节昼夜变化和分支任务，玩家只需考虑怎样与怪物战斗即可。而本作的最大魅力还是联网游戏，同伴之间相互配合联手对付各种怪物，可以让玩家体验到游戏的精髓。但是那些没有条件联网的玩家也不用郁闷，单人游戏也可以完成本作的全部任务。对应掌机平台，怪物的强度和素材的掉落率都进行了调整，为玩家节约了大量时间。

B



【点评人/唯夜】还是比较不错的作品，比起家用机上的2代来，一些写实和丰富要素及设定并没有沿用过来，这虽然也是碍于平台发生变化而做出的修正，但个人还是有些介意。MH系列以十分强调动作性的手段在众多网游及准网游中走出了一条独辟蹊径的原创道路，是很值得称赞的。但，不管我们认为这是网游还是多人联机合作，其反复打怪刷道具的重心是毫无疑问的在线游戏特性，在这样漫长且反复性的劳作中，对每个玩家动作性的全程高度强调将会比较耗费心神，个人觉得这恐怕会是限制MH系列用户群进一步增长的一个因素。

B

 水龙瘸腿，猪王钻地，岩龙粒子炮，MH世界的三大奇景你见过几个？

点评人 荇菜





GHOST RIDER

《幽灵骑士》上映之后反响不错，票房创下了佳绩，也引起了人们尝试一下游戏的欲望，不过游戏版本实在是让人失望。值得一提的是游戏的PS2版和PSP版相差无几，PSP的机能还是挺让人惊叹的。 □文/荇菜

PS2	本刊译名：幽灵骑士			T
	2K GAMES	39.99美元	2007.2.13	
动作	DVD-ROM	美版	1人	30Kb

电影题材改编游戏能否出彩？《幽灵骑士》给你否定的答案……

说实话，之所以要选择《幽灵骑士》这个游戏来做一番介绍和评论，完全是看在尼古拉斯·凯基所主演的同名电影的面子上——而这个理由似乎也不太站得住脚，因为我们都知道在电影题材改编的游戏中，出现佳作的概率小于百分之一。而《幽灵骑士》也确实“没有令人失望”，它再一次强有力地证明了“电影改编，必属烂作”的定理。在某些方面，它甚至比那些“烂作前辈”们走得更远，达到了令人出离愤怒的程度。

《幽灵骑士》原本是Marvel旗下的一部漫画，今年被改编成电影登上大银幕之，并且同步推出了游戏版（这种漫画－电影－游戏的制作流程近年来的确是非常流行）。不过实际上，游戏版的《幽灵骑士》与电影之间的关联并不大，甚至没有得到尼古拉斯·凯基等主角的形象使用授权。据说游戏版的剧本是由Marvel的著名漫画作者执笔，但不幸的是很难从游戏中看到时下流行的一些漫画元素。无论是剧情本身，还是表现手法，都显得陈旧而不合时宜。游戏的过场剧情用一些静态的漫画图片串接起来，根本没有像样的漫画，让人怀疑制作方到底在这个游戏上投入了多少成本。

当你进入实际的游戏，打倒几只怪物之后，你会觉得这个游戏的打斗系统——其实也不是那么糟糕。可以这么说：如果你是一个孤陋寡闻的玩家，你基本上可以接受《幽灵骑士》的系统，给它一个还算合格的评价。至于为什么要“孤陋寡闻”呢？因为否则的话你一眼就可以认出，《幽灵骑士》的系统实际上是对《战神》和《恶魔猎人》等经典动作游戏赤裸裸的抄袭。比如说主角使用的链刀——这是偷师自克里托斯的；连击评价系统——但丁应该为此征收版权费；吸魂之后升级的系统——又有《战神》的影子；魔力释放——当然是来自《恶魔猎人》。

说起来，光“抄袭”这一点，倒也未见得就是那么罪大恶极。毕竟“天下文章一大抄”，向优秀作品作出一些模仿和借鉴是免不了的事情。但《幽灵骑士》只是将别的游戏中的系统笼统地混合在一起，做出一锅大杂烩，而并没有添加任何属于自己的东西。更不幸的是，在很多细节方面，它比那些经典作品相去甚远，可以说是画虎不成反类犬。比如说游戏中的主角拥有很多连招，它们会随着游戏的进行和等级的提升而逐一习得。这些连招从数量上来看倒是颇为体面，但问题在于其中的99%根本没有实用性。在游戏早期你就可以学会一个威力强大的连招，几乎所有的敌人都可以轻松解决掉，你只要无脑地重复这一招就可以了，其它招式完全没有使用的必要。不过，有时候游戏也会强制你使用一些别的连招，这是因为对付某些有结界的敌人，你必须先让自己的连击评价达到一定的水平，然后才能将它杀死，而提高连击评价的方式就是组合使用各种不同的连招（显然这是抄袭《恶魔猎人》的）。但这又带来一个问题：一旦你被敌人击中，连击评价就会中断，而在大批敌人面前完全不被击中是一件难度很大的事情。因此游戏中一旦出现必须提升连击评价的地方，就让人很有摔手柄的欲望。



对于一个动作游戏来说，除了主角自己的招式系统之外，敌人的设计也非常重要。就像《恶魔猎人》中个个身怀绝技的杂兵和Boss、《战神》中那些极富视觉冲击力的庞大怪物等等，都给玩家留下了深刻的印象。而《幽灵骑士》则完全没有从这些经典游戏中学到什么像样的东西。整个游戏从头到尾的敌人基本上都没有什么变化，只是一些令人厌烦的小恶魔不断地、重复地、一而再再而三地登场来骚扰你，甚至它们的招式都一直没有什么变化。因此，游戏也很难说有什么难度，反正只是一些单调的按键罢了。除了打斗之外，《幽灵骑士》中还有一些驾驶摩托车的关卡（不然就称不上“骑士”了）。当然，这些关卡也很难用“单调”之外的词来形容。你要做的就是驾驶摩托从A点赶到B点，一路上用你的链刀收拾一些随处冒出来的敌人。敌人的AI和攻击力都乏善可陈，唯一能够对你造成一些麻烦的是你的摩托车——因为它的操作性实在是太低了。

还要提一下的是游戏的帧速和视角。你很难想象，在PS2已经发售7年之后的今天，而且还是一个画面充其量称得上中档的作品，为什么有时候还会出现严重的拖慢现象。而游戏中的视角控制除了方便敌人从无法看到的角落偷袭主角之外，也很难说有什么作用。所有这一切，使得《幽灵骑士》在人心目中的印象分数一降再降——如果还有降低的可能的话。

就像开始时说过的那样，如今如果看到一部由电影改编而来的游戏品质低下时，我们并不会产生什么意外的感觉，但《幽灵骑士》还是堪称触碰到了底线。但就游戏本身而讲，它并不是一个让人完全忍受不下去的垃圾作品，只要稍微有点忍耐力，你甚至可以咬着牙把它玩通关。但是，从游戏中，我们完全看不到一丝一毫的诚意，而是彻头彻尾的敷衍了事——就算把它称为“应景之作”都过于抬举它了。

C



【点评人/唯夜】由于春节期间实在是没有什么游戏可玩，百无聊赖之下我还真把《幽灵骑士》从头到尾打穿了一遍，甚至打开了所有的隐藏要素（虽说本来也没啥有价值的东西）。依我看来，你绝对不能说这个游戏不好，因为说它不好就是说DMC不好，就是说GOW不好……当然，这是玩笑。游戏中的打斗系统基本上是东抄一点，西抄一点，完全没有自己的特色。主角的招式既不“华”也不“实”，相对应的是几乎弱智的敌人，打斗起来既没有难度也没有趣味性。反正现在回想起来我都很惊讶自己居然能把它通关……难道我无聊到这种程度了么。

C



【点评人/小沛】平常我给大家的印象是不喜欢难度高的游戏，而只要容易的游戏我就会大声叫好——其实不是这样子的。本人固然是喜欢容易的游戏，但“容易”也要有乐趣作为基础，我才会捧场。《幽灵骑士》作为一个动作游戏，难度的确是够低，我想只要是身心健全的人就差不多可以通关了吧。不过它的戏内容实在单调，从头到尾都是似曾相识的关卡、似曾相识的敌人。虽然花里胡哨的系统倒是不少，但是都是从其它的经典游戏中抄袭而来，各个要素之间也完全没有真正地结合起来，给人空泛的感觉。总之，即使以最不挑剔的眼光来看，它也难称合格。

C



【点评人/龙马】对游戏的评价，编辑部里有这么句“至理名言”：有没有实力把一个游戏做好是一回事，有没有诚意把一个游戏做好是另一回事。换句话说，如果实力所限，做出来的游戏品质有缺陷，这是可以原谅的（尽管也不是什么好事）；但如果根本没有打算把一个游戏做好，完全用敷衍的态度去应付，那就是必须要鄙视的事情了。《幽灵骑士》抄袭了其它很多经典作品中的要素，但根本没有加入任何属于自己的东西。与其花时间和精力去玩这个抄袭品，为什么不干脆去玩《恶魔猎人》、《战神》呢？这样的东西，实在是没有存在的意义。

C

对于这个游戏的建议只有一点：如果你不是实在没事情可做的话，还是不要玩了吧……

《除暴战警》的制作人曾经是《横行霸道》系列的主创人员，被称为“GTA之父”。再加上《除暴战警》的游戏方式，很容易让人联想起GTA来。不过实际上，《除暴战警》具有自己的特色，与GTA系列还是有很大的区别的。除了画面水准很高之外，游戏中的很多亮点也值得去体验一番。 □文/待菜

CRACKDOWN



X360	本刊译名：除暴战警			
	Realtime Worlds	59.99美元	2007.2.20	MATURE M
动作	DVD-ROM	美版	1-2人	记忆容量140KB

死亡与复活

尽管具有超越常人的能力，但是游戏中的主角并不是不死之身。不过好在维安总部早已有所准备，使用基因技术培养出了很多“克隆体”。因此主角阵亡之后，只要更换一个克隆体就可以“复活”并且继续执行任务。

主角的体力表示在屏幕的左上角。红色的槽是主角的体力槽，外面一圈白色的槽则是装甲槽。主角受到伤害时装甲槽会降低，装甲槽降为零后主角就进入了无防护状态，此时再受到攻击就会损失体力,体力降为零主角阵亡。只要一段时间之内没有受到伤害，主角的装甲槽会自动恢复。当主角失去装甲的时候是非常脆弱的，因此要注意利用掩体装甲槽恢复。



流程主题

在《除暴特警》中，你的任务就是消灭所有黑帮头目，从邪恶势力手中夺回太平洋市。整个城市一共分为四大区域，中央区域是维安总部基地，而三个黑帮则分别控制着城市的另外三个区域。“死亡图腾”（Los Muertos）控制着太平洋市的西部，“人民曙光”（Volk）控制着东南部地区，而“邪恶商会”（Shai Gen）则控制着东北部地区。维安总部基地有隧道分别通往这三个区域，但是在游戏的开始只有通往死亡图腾区的隧道是开放的。一旦你通过连接各个区域之间的桥梁来到人民曙光区和邪恶商会区，通往它们的相应隧道便会打开。



每一个帮派各有七个头目，其中有一个最高首脑，四个中层头目和两个低层头目。他们各自隐藏在不同的位置，你必须在城市中搜索，当接近某个头目的时候就会得到关于他的资料，他的位置也会在地图上用相应的帮派图标显示出来。消灭各个头目时并没有固定的顺序，但要注意的是头目的等级越高，难度也就越大。如果你消灭一个低级头目，那么他所在帮派的势力也会被削弱，这样就有利于你顺利消灭更高级的头目。

当一个帮派的七个头目都被消灭之后，帮派中的残余力量还会集结起来，作最后一番拼死挣扎，在城市中掀起一场暴乱，游戏中这被称为“Final Crime”。只要到指定地点扑灭Final Crime之后，这个帮派就被彻底歼灭了，三个帮派全部消灭之后就通关了。



补给点

在城市中分布着众多的补给点。在游戏开始的时候，补给点都被匪徒们控制着，必须先把它们夺回来。补给点以橙色的光圈表示，只要找到光圈的位置并且靠近就能将它夺回了。夺回补给点之后，附近就会出现警方的守卫，变为安全区域。在各个补给点和维和总部之间可以自由切换，缩短行动的路线。如果主角阵亡之后，也可以选择任意一个已经夺回的补给点复活。尤其是某些与敌人头目位置邻近的补给点,具有很强的战略意义，一旦任务失败也可以迅速从补给点再度出发，节省很多时间。



补给点还有一个重要的作用是补充弹药以及储存枪械。在游戏中可以拾取敌人所掉落的其它各种类型的武器，尤其是火箭筒等大威力武器，十分重要。拾取这些武器之后，只要进入补充点，就可以将它们储存起来。今后任何时候来到补给点，就能选择这些武器使用，并且可以补满弹药。

车辆选择

游戏开始的时候主角从维和总部出发。站在紫色的光圈处，就可以进入车库，选择一辆座驾。可供选择的车辆共有三种，分别是急速跑车、超级四驱车和威力卡车。

急速跑车速度和操控性都不错，而且车身较低，不容易翻车，跟其它的车相撞的时候往往能够将对方掀翻过来，在与敌人进行汽车追逐战的时候可以利用这一点。急速跑车的弱点在于装甲不够厚，相对比较容易被击毁。不过一般情况下只要稍微注意一点，就不会有太大的问题，推荐使用。

超级四驱车的速度、稳定性和操控性都比较均衡，也是实用性较高的车型。不过在腾空以及急转弯的时候，如果操作不当会有翻车的危险，需要注意。超级四驱车的装甲比起急速跑车来要厚不少，可以顶住敌人的火力。

威力卡车体积庞大，速度较慢，而其优势则在于厚重的装甲。无论与其它什么车辆相撞，威力卡车都不会落在下风。在下车枪战的时候，还可以利用威力卡车来作为掩体。不过要进行竞速迷你游戏或者追逐敌人的时候，就并非最佳选择了。

竞速游戏

在游戏中有两种竞速迷你游戏，即攀爬竞速和驾驶竞速，分别关系到敏捷能力和驾驶能力的提升。

攀爬竞速的起点用绿色的光柱标示出来。当你在城市中看到一条绿色光柱时，进入其中就能开始竞速了。此时在前方会依次出现一系列绿色光柱，按照光柱提示的顺序在限定时间内跑完全程，就能提升主角的敏捷值了。想要顺利完成竞速，一个要点就是尽量保持在水平较高的位置，除非不得已，否则不要跳到地面。这样有利于开阔视野，可以迅速判明最佳的路线，而且也能够避免绕远路。



驾驶竞速的起点是用紫色的光屏标示出来，游戏方法和攀爬竞速也较为类似，只不过是驾车进行。驾驶竞速的要点有：1、多多注意小地图上所显示的路线提示，尤其是在拐角的地方，不要走错方向。2、如果不慎翻车或者卡到了很难出去的位置，赶快离开车辆到路上另找（抢）一辆车。

漫画英雄般让人瞠目的能力
粉碎所有邪恶力量的犯罪克星

屏幕左上角有五项数值，显示了主角的基本能力。随着游戏的进行，这五项数值会逐步提升，当提升到一定程度之后，主角的能力就会升级。升级之后在该项数值旁边就会增加一颗星形标志。每项能力最多可以达到四星等级。这五项数值从上到下分别是：

敏捷(Agility)

游戏中的主角是通过基因技术所“制造”出来的超能战士，有远远优于常人的体力。他们可以长时间高速地奔跑，也可以进行超高的跳跃，而敏捷值就关系到主角跑动的速度以及跳跃的高度。在游戏中某些地形一开始无法进入（例如特别高的屋顶），只有将敏捷值提升到足够的程度才能到达。提升敏捷值的方法主要有三种：一是收集“敏捷球”（Agility Orb），这是最重要的手段。在游戏中有多达500个敏捷球，大部分放置在屋顶上。敏捷球显示为醒目的绿色光圈，光圈中有一个人形图标，很容易辨认。只要靠近它，就能获取经验，提升敏捷值。二是进行攀爬竞速（Rooftop Race），后文对此有详细说明。三是远距离击毙敌人，不过这较难做到，而且效率不高。





驾驶(Driving)

驾驶技能关系到主角驾车的速度和操控性，尤其是汽车腾空时的操控。提升驾驶技能也有几种手段：一是进行驾驶竞速（Vehicle Race），请参看后文的详细说明。二是尝试特殊的腾空动作，例如在空中翻身360度然后平稳落地，就能获得经验奖励，但是难度比较大。三是驾车撞死黑帮匪徒，你并不需要太高的车速就能把匪徒撞死，因此颇为简单，在某些敌人密度较大的地方可以很快获得不少的经验值。

爆破(Explosives)

提升爆破技能可以让主角使用爆炸性武器时的威力提高。提升此项能力数值的方式是用爆破手段消灭敌人。在游戏初期你只能使用手榴弹或者射击敌人附近的爆炸物（例如油桶）等方法来获得经验值，都没什么效率，因此不用太在意此项数值。在人民曙光区获得火箭筒和榴弹枪等爆炸型武器之后，再来提升这项数值就比较容易了。这两种武器都非常实用，在面对群敌时可以发挥出巨大的威力，但是弹药数量相对较少，要注意补充。

强壮(Strength)

在《除暴特警》中一个很有意思的地方就是主角可以举起各种东西来作为武器投向敌人，例如椅子、煤气罐、垃圾箱……甚至雕像、汽车，当然也包括敌人的尸体。主角的强壮值越高，就能举起越重的东西，砸到敌人之后也能造成更大的伤害。提升强壮值的手段包括用近身攻击打倒敌人以及用重物砸倒敌人。使用重物砸倒敌人的时候如果能够一次砸中两个以上邻近的敌人，还能获得额外的经验值奖励。

瞄准(Aiming)

按住LT键，主角会锁定附近的一个敌人，此时准星中央还会出现一个人形的图标，你可以用右摇杆调整准星，瞄准敌人的某个身体部位。此时准星周围会出现一个圆圈，先不要射击，稍等一下，圆圈就会自动收缩。当圆圈收缩到最小的时候，就可以精确射击目标了。主角的瞄准能力越高，圆圈收缩的速度就越快（也和主角使用的枪械种类有关）。如果瞄准能力够高的话，你可以先锁定一个敌人，然后躲到掩体后面，调整好准星瞄准他的头部，等圆圈收缩之后从掩体后面跑出来，射击他的头部使其迅速毙命，这是减少自己受到伤害的一个实用战术。提升瞄准能力的方法也很简单，只要不断开枪击毙敌人就可以了。

此外，在游戏中还有300个隐藏的能力球（Hidden Orb），它与敏捷球类似，只是图标用蓝色的问号表示。隐藏能力球放置的位置更加隐蔽，一般是在平时很难注意到的一些角落旮旯之中。找到隐藏能力球可以让五项数值都有所提升，非常有用！想要迅速提升自己的能力，就尽力搜索隐藏能力球吧！

略显仓促的潜力之作
众多亮点与缺憾并存

“在庞大的虚拟都市中自由行动”——这样的游戏方式很容易让人马上联想起《横行霸道》。从某种意义上讲，《除暴战警》比起《横行霸道》来更加具有自由度：因为《横行霸道》好歹还有一条固定的剧情主线，而《除暴战警》则完全没有这方面的限制。不过，从整体上来讲，《除暴战警》又并不能划入“高自由度”的这一类游戏之中，因为它并没有提供足够丰富的游戏内容让玩家自由体验。

从画面素质来看，《除暴战警》毫无疑问是一流的。它使用了卡通渲染技术，整个游戏给人一种非常浓郁的美式漫画风格，色彩鲜艳明快，给人赏心悦目的感觉，同时也跟游戏的整体气氛配合得很好。游戏中的城市名为“太平洋市”，初看起来它的规模并不算大，比起《横行霸道：圣安德列斯》等游戏中的庞大都市来要逊色不少。不过，当你把垂直范围也考虑进去之后，一切马上就不同了。在《除暴战警》中，主角是具有超能力的特警，可以轻松跳到数十米的高度，因此“飞檐走壁”是游戏中非常重要的要素之一。在游戏中，摩天大楼的高度具有实际的意义，而并非只是一个符号象征。你可以借助窗口、阳台一层一层跳上，直到屋顶。游戏就在整个立体层面上展开，一下子让空间范围开阔了数十倍。再加上主角的跳跃动作很有力度感，跳跃腾挪是非常惬意的事情，给人“蜘蛛侠”或者“绿巨人”之类漫画英雄的感觉。

游戏中的敌人来自三个黑道帮派，每个帮派中有7个头目，把一个帮派的全部头目干掉之后还会发生一场“最终暴乱”。当你荡平全部三个帮派之后，游戏也就结束了。相比《横行霸道》中各式各样的主线、支线任务，《除暴战警》则要简单得多。除了“干掉敌人头目”这个主要任务之外，称得上“支线”的仅有两种竞速游戏，一种是步行和跳跃，另一种是开车。就主线任务来说，每个敌人头目的应付方法也大同小异。他们都隐藏在城市中的各个角落，首先你必须四处搜寻，把他们找出来，然后无非就是清理掉他们周围的杂兵，最后把他们击倒。这里并没有什么特别的战术和策略可言，基本上就是很单纯打打杀杀。如果你觉得自己“命硬”或者对自己的技术有足够的信心，可以端一把冲锋枪冲进敌群，把他们一锅端；如果你喜欢稳妥一点的方法，则可以用躲在远处瞄准敌人头部射击，逐一击破的方式，轻而易举地消灭敌人的有生力量。总的来说，只要你掌握了一些基本的打法，游戏的难度并不算高。当然，除了主动出击去打倒各个敌人头目之外，你也会在大街上遇到四处巡游的敌人。太平洋市堪称一个混乱的漩涡，匪徒拿着冲锋枪在街上横冲直撞。只有随着游戏的进行，你逐渐夺回了散落在城市之中的补给点，并且通过消灭敌人头目削弱了敌方的势力之后，警察才会逐渐掌握主动权。基本上，如果你专心于完成主线任务，你可以在10个小时左右的时间内通关，而除此之外也没有什么更多的内容可以在单人模式中体验了。

《除暴战警》中的主角有敏捷度、强壮度、驾驶技术、射击技术等几项基本能力，每项能力都会在游戏中发挥重要的作用，例如敏捷度关系到角色跑动的速度和跳跃的高度、强壮度关系到角色能举起多重的东西等等。一般说来，你频繁地使用某种能力，就可以获得对应的经验值并且让这种能力提升。而提升敏捷度的方法则比较特殊，你要在各处的屋顶上找到一些“敏捷球”，这些敏捷球在游戏中共有500个，它们放置的位置越高，提升的能力也就越多。当然，为了拿到更高处的敏捷球，你必须先收集一些低处的，以提升自己的能力，否则是无法跳到高处的。除此之外，游戏中还有300个“隐藏球”，它们放置的位置更加隐蔽，而一旦找到就能提升所有的能力值。因此搜集这些敏捷球和隐藏球也成为游戏中的重要内容之一。双人合作模式为游戏增添了一些乐趣。你可以在单人模式中提升自己的各项能力，然后通过网络与其他玩家联机，共同完成难度更高的任务。由于合作的双方能力可能会有一些差异，因此互相配合尤为重要。可惜的是，在这个游戏中，合作模式中提供的游戏方式还是太少了一些。

《除暴战警》给人一种半成品的感觉。玩这个游戏,你会觉得好像是制作者们创造出了一个看上去非常不错的虚拟都市，并且花了很多精力规划出了主角的能力系统、为游戏确立了一条主线，但是却没有足够的时间来让这个城市看得富有生气、让游戏主体显得更加真实。《除暴战警》的整体素质并不差——但如果能够多花一点时间在制作上的话，它很有可能变得更好。







又一款DS主机上的牧场系列新作上市，喜欢牧场系列的玩家早已企盼多日，自然不用多说。而对牧场物语系列并不狂热的玩家，也推荐能抽出一些宝贵的游戏时间，玩玩这一系列的作品，因为牧场物语系列作品可以使人得到内心的宁静，可以使玩家进入一个自然的世界，享受一下世外桃源的生活。虽然耕地、饲养等劳动都非常辛苦，但却可以陶冶情操……　　□文/雪飞

远离喧嚣的繁华大都市，进入宁静的无人小岛屿！

NDS	本刊译名：牧场物语 共筑小岛			CERO A
	MMV	5040日元	2007年2月1日	
角色扮演	卡带	日版	1人	512MB

饲养家畜

本作中玩家可以养育鸡和牛两种动物。在鸡小屋内最多可以同时饲养12只鸡，使用特定的饲料可以每日产卵一枚，将鸡卵放入孵化箱内，可以孵化出小鸡；牛舍中最多也可以容纳12只，每日细心照料可以使它们茁壮成长爱情度上升，但是忘记喂食则会使它们心情大坏，严重时还会生病。大牛可以挤奶，牛奶的品质根据该牛的爱情度而定。

不过在游戏初期，玩家还没有足够的资金来购买动物，只能依靠种植等积攒金钱，有了一定的经济基础后才能购买。在饲养家畜后，玩家每日的生活更为充实，不但要在田地里辛勤耕作，还要到饲养场里陪伴自己的家畜们度过生命中的美好时光。虽然家畜饲养比较辛苦，但是收益却相当丰厚，绝对值得玩家拿出时间和金钱来大力发展。



↑在牧场中享受饲养的乐趣。

游戏操作

玩家可以同时装备四个道具，想使用哪个道具直接按十字键，即可选择相应的道具。使用道具时，比如说锤子，首先要把紫色的方形区域对准石头,然后按下锤子所装备的按键即可。不过操作相对复杂，玩家经常会不小心将树枝、石头、杂草等无用垃圾拣到背包中，需要多次锻炼。移动物品的话只要点击一下物品,然后点击另外一个地方便可以逐个移动,如果要全部移动,拖住直接移动。点到其他物品上时会交换玩家用触笔将主人公点到相应位置，再次按十字键即可使用。此外在游戏初期玩家只能靠服用爱心草维持生命，进入游戏后玩家最好先收集到足够的爱心草，免得因为饥饿而晕倒，但也不能一味地劳动，因为游戏中的主人公也会疲劳。不过在海滩的岩石上每天都能采到海苔，可以卖掉换取一些金钱。



↑在农田中流满汗水，辛勤工作。

田园风光享受轻松的生活 牧场经营进入安详的世界

牧场物语系列已经是无人不知的著名系列了，该系列以牧场的轻松生活征服了广大的玩家，每日饱受学习工作压力的玩家，在这个系列的游戏中可以忘记一切烦恼，每日享受乡间的生活，经营着自己的牧场。在游戏的世界里，玩家可以上天入地无所不能，可以在宇宙中遨游，也可以成为拯救世界的英雄，可以扮演一名勇敢的战士，更可以回到古代与三国的名人并肩战斗。不过大多类型的游戏都是需要玩家打打杀杀，在牧场物语系列出现前，几乎没有一款游戏能让玩家在游戏中得到全身心的放松。而牧场物语系列则为玩家创造了一个绝对温馨安详的环境，在牧场的世界里玩家不需要武器更不需要战斗，玩家不再是拯救世界保卫宇宙的英雄，而只是一名平凡的农场主，每日辛勤耕种使自己的牧场逐渐扩大。而本作则继续保持系列的风格，不过主人公经营的牧场位置不再是城市周围，而是一个渺无人烟的荒岛，玩家要通过自己的努力，将这个荒凉的小岛重新建设成繁华的人间乐土。可惜的是游戏的主人公并非是自愿来到小岛上，而是因为海难漂流到此，如果换成正常人，恐怕都会直接想尽办法返回自己生活的世界，而游戏中的众人却在明知有商船往来时选择留下来在小岛上生活，让玩家会觉得难以理解。如果在游戏最初直接设计主人公和NPC都是为了逃避世间的繁华或者战争，历经磨难寻找到小岛这个世外桃源恐怕会让玩家更为理解一些。

本作的游戏画面虽然谈不上精美，但也算得上赏心悦目，岛屿上的自然景观都得到了良好的表现，连日夜交替都得到按照游戏的时间得到了真实表现。在游戏中主人公还需要食物来补充体力，否则会因为饥饿昏倒在地，而且玩家也不能昼夜劳作，否则疲劳度会大幅上升，这样的设计完全表现出了真实的生活，让玩家产生一种真实感，甚至会认为自己并非在游戏中，而是已经成为了一名牧场主人。游戏的初期玩家的牧场相当寒酸，与其对应主人公没有相应的资金购买食物，只能依靠小岛上的天然食品爱心草果腹，但在游戏后期，玩家不但可以拥有自己的牛圈鸡场，还有充足的资金购买食物，还可以娶妻生子，会让玩家觉得自己在游戏中的努力没有白费，给玩家以强烈的成就感。



牧场系列虽然以牧场经营为主，但是却一直辅以恋爱模拟，玩家在游戏中可以追求自己喜欢的女性角色，并与之结婚，本作也不例外。在整个游戏中共有五名性格各异的美丽少女可以追求，玩家要从中挑选出一名作为自己的心上

这里没有杀戮没有战争没有明争暗斗！这里只有温馨只有自然只有和谐共存！

个人非常欣赏这类陶冶情操类型的游戏作品，而牧场物语则是这类游戏的代表作品，在多个主机平台上玩家都能进入自然的世界，挥洒着汗水在农田里辛勤劳动，得到异样感受。

耕种

游戏刚开始，玩家只能依靠耕种获得金钱，最初可以选择的植物种子较少，随着游戏的进行，玩家可以种植的作物也越来越多。最初玩家要铲除地面的杂草，使用锤子将耕地上的石头打成石材，使用斧子将地面上的树枝砍成木材，最后要使用锄头开辟出三乘三面积的田地，然后将购买的种子播撒在田地上，然后使用喷壶灌溉，经过数日的辛勤耕种，玩家便可进行收获。在收获时，玩家只需将作物放入收获箱内，即可获取相应的资金。此外玩家还可以在农场里种植牧草，并且可以将割下的牧草饲养家畜。



常用饰物

飞翔石	可以进入地图上任意一个地点，但是在手里持有其他道具和躺下休息时不能使用。
女神帽子(效果中)	用于不需要蓄力使用的工具，锤子、斧子等，可以在使用这些工具时不消耗体力。在矿洞挖矿时碰到动物可以增加体力，碰一下可以增加一点。
女神帽子(效果大)	使用工具体力消耗减半。
爱情手镯	查看自己与女孩子们的爱情度。
真实手镯	可以随时观察自己的身体状况。
河童帽子(效果大)	可以无限使用手里的工具，不会昏迷。
友好胸针(效果大)	赠送人物品时增加一倍的友好度。
时间指轮	用于野外垂钓。

注：使用这些饰物可以使游戏相对轻松，玩家可以让主人公长时间劳动赚取大量的金钱，达到快速致富的目的。

"移民船出港啦！"

玩家在此时输入自己的性别、姓名、生日，随后乘船出海。不料在大海上遭遇到暴风，小船在风浪中上下颠簸，主人公终于不堪艰辛昏倒在房间里。苏醒后发现自己在一个陌生的小岛上，唤醒自己的是一位老人。老人名为塔罗，也是因船难漂流到这个荒岛上，唤起了主人公后，老人介绍自己的家人与主人公认识。



随后与塔罗一家在小岛上简单搜索，发现这里似乎过去是一牧场。为了在孤岛中生存，主人公只得成为新任农场主，在这里辛勤耕作，使一个荒凉的小岛重新成为富饶的天堂……

恋爱



玩家在游戏中可以和村中的五个女孩子交往，恋爱指数达到规定数值后，玩家可以和她结婚。玛丽亚：村长的女儿，蓝色头发的大小姐；尼娜：花店老板的女儿，桃红色头发，任性的小姑娘，虽然非常喜欢鲜花，但是赠送给她鲜花她却不会高兴；安：道具屋老板的女儿，一头红发性格与男孩子相似，经常制作道具；爱莲：饭店老板的女儿，茶色头发，喜欢小动物；伊薇：酒店的招牌女郎，一头金色长发。



女神与魔女

在泉水中居住的女神性格直爽，但有时会引起各种纠纷；喜欢安静的魔女也住居在小岛上，当她知道过去跟自己有些因缘的女神也在这里后，心情也变得复杂起来。在以往的作品中都只有一名女神，而本作则增添了与女神对立的魔女，二者的竞争在游戏中也有很好的表现。



增筑

收集到足够的材料并且积攒到足够的金钱后，玩家可以扩大自己的住房，第一次增筑完成后可以与女孩子结婚，第二次增筑结束后，可以养育自己的孩子。如果在第一年夏之月前完成第一次增筑，玩家可以得到时钟作为特别奖励。



人、赠送她喜爱的礼物，逐渐提高爱情度，最终有情人终成眷属。以往的作品中只有女神，而本作还增添了魔女，为系列注入了新鲜的血液。

随着牧场规模扩大，玩家的住宅也可以进行改造，在田地上的树枝、石头都是改造住宅的优质材料，为了方便玩家的收集，节省玩家的背包空间，在游戏中特别准备了资材小屋。最早的牧场系列中背包的每一格只能存放同类物品一个，这样玩家的背包很容易被塞满，尤其是在挖矿时，玩家只能舍弃一些一般的矿石只装上珍贵的矿石返回牧场，之后再返回矿洞继续挖矿；在收获时，玩家也要不断地往返于收获箱与田地间，重复而无意义的劳动虽然表现出了牧场工作的艰辛，但是却大大影响了玩家的游戏欲望。而在最近的作品中，背包的每格可以容纳同种物品99个，这样的设计虽然与事实不符，但是却节省了玩家大量时间，减少了重复劳动，而本作则继续方便玩家。

在牧场的生活确实艰辛，虽然背包可以装上许多物品，但是各种基础工作还会使玩家异常辛苦，耕种时玩家先要开辟出耕地，然后再播种浇水，想要获得大量的金钱，玩家就要开拓出大量的耕地，这样玩家则要做大量的重复劳动，虽然有大量资金的诱惑，但是时间一长还会使玩家感到厌烦。因此在游戏中为玩家设计了各种劳动，斧子、锤子、镰刀各显其能，但在本质上却是大同小异，无非是从一个重复劳动中转换到另一个重复劳动，互相切换在游戏初期可以抵消不少玩家的抵触感，但随着游戏的深入，玩家还是会感到痛苦。因此有不少玩家都会认为本系列的作品短时间玩乐趣十足，时间一长则难以忍受。



本作虽然是NDS主机的作品，但是游戏的操作并不简单，尤其是在游戏初期，玩家经常会不慎将垃圾当成宝贝直接放到背包里，瞄准半天才能割断想要割断的杂草，虽然长时间的游戏后玩家可以熟练掌握其中的技巧，但是一般玩家很难坚持到掌握系统后，便会因为操作的不适应放弃这款游戏。

另外，牧场物语系列作品虽然都给玩家相对一个轻松自由的空间，使玩家在游戏中可以精心耕种、挖矿、垂钓、放牧等多种活动，充分享受到自然安详的生活，但是各款作品之间的差别不大，缺少了一些新鲜感，导致大多数一般玩家却会对本系列的作品没有感觉，顶多只会玩上一两款，因此本作也很难有什么惊人的销量……

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新春佳节，好礼相送！以真人版为依托，再次红透天的死亡笔记魅力无敌。光是该作的相关周边一下子就是5件，领带、背包、项链、打火机每一样都是个性精品，黑白两色的搭配足以将你的酷味张扬！游戏迷们也有同样好礼，最终幻想钱包和王国之心的手表做工精致款式上档。而动漫迷更可戴上樱兰超可爱围巾在这个冬天尽情外出欢乐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。

(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。

- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元!

DEATH NOTE 死亡笔记专区



新款上市

¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



新款上市

¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



新款上市

¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？

死亡笔记打火机

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少，作为礼物送人亦可。



新款上市

¥39 编号:7579

死亡笔记钱包

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合。周围一圈和内层镶有闪亮的鳌钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。

¥26 编号:7603



新款上市

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7333



新款上市

¥25 编号:7625

樱兰高中须王甜心小兔围巾

●尺寸材质与小熊版相同，不过清新的粉色与甜心学长的兔兔更加可爱适合女孩佩戴，不当围巾，穿大领衣服或者毛衣时作为装饰也是相当不错的，再抱一只小兔娃娃就完美了。



新款上市

¥25 编号:7614

樱兰高中须王环之小熊围巾

●樱兰小熊围巾，长90CM宽11CM左右，短设计，一端有插口可将围巾另一端插过去，方便不太会戴的人。手感舒适柔软，尤其是围巾尾端更有只须王环的超可爱毛绒小熊，BT的眼神令人忍俊不禁！

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鳌钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位！



新款上市

¥39 编号:7647



新款上市

¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心型和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。

FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。



¥49 编号:7535

EVA冬日三件套

●围脖，手套，帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套，帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。



¥49 编号:7524



¥49 编号:7557

黑色猫仔变身爪爪（一只）

●黑色猫爪，更具诱惑力，大小与棕黄色相同！毛毛的触感光滑细致，掌间粉色的小肉垫也软软的富有弹性，完全再现猫咪魅力。购买一对的话就更完美啦！



¥49 编号:7546

黄色猫仔变身爪爪（一只）

●挠挠！超大猫爪出击！带上它变身为棕黄相间的可爱小猫猫，或者摆出性感可爱的POSE或者用来一抓敲醒“无理者”！尺寸在21*26之间，有弹性男女皆可佩戴。



¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



¥25 编号:7423

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



¥25 编号:7434



¥19 编号:7490

多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有黄白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，另附带一个小尺零钱包哦。



¥29 编号:7401

樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后王环的经典小熊随即现身，还须原度忠实再现原著中的细节，高，造型憨态可掬柔软可爱。



¥19 编号:7502

樱兰高校兔子玩偶

●甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的“桃心眼”。



¥25 编号:7298

地狱少女藁人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥15 编号:7322

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



¥19 编号:2989



¥19 编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。



¥29 编号:7412

凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

●对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，时配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥39 编号:7254

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著



¥19 编号:7456

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥25 编号:7445



¥19 编号:7467

樱兰高校手偶(采黄)

●斗篷下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色造型完全再现原作，动画中出现时、给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！



¥19 编号:7478

樱兰高校手偶(黑)

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦。戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

●冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的“EVA”LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年3月20日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
								
1080 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1360 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2650 山东报价	2350 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1100 北京鼎好	1100 济南报价	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2300 广州报价	1080 上海报价	PS3 VF5 410 元 北京报价
980 广州报价	1000 成都报价	1450 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2650 上海报价	2280 上海报价	1180 北京鼎好	PS3 高达无双 400 元 上海报价
1100 天津报价	1000 深圳报价	1450 普通 1620 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2380 成都报价	1080 成都报价	PS3 高达无双 410 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1420 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2650 广州报价	2350 山东报价	1180 广州鼎好	PS3 VF5 420 元 广州报价

北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M记忆卡（原装黑金钢）+游戏（自选）+全兼容直读 1200元 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★PSP经济套餐：原锂电+直充+线控耳机+挂绳+ PSP包+2G记忆棒+屏幕贴+游戏+免邮费 1730元★Wii主机配件均有现货,各版本PS3推出豪华套装,欢迎来电垂询。
★PSP豪华超值套装：双锂电池+直充+座充+线控耳机+挂绳+数据线+ 软包+硬包+屏幕贴+支架+2G记忆棒+正版游戏（可做引导）+免邮费 1980元（所有PSP均可升为3.03 OE-A、B、C或3.10版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加350元可更换为4G记忆棒）
★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡（免刷机）+1G储存卡+贴膜+读卡器 1490元（有烧录卡下载ROM一千余种）★本店有大量GBASP卡，价格优惠。
★GBASP 神游豪华加亮版 650元 ★以上机种均有限定版全新标配1080~2800
★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。
★本店电话咨询时间：周一至周五，早十点到晚七点
★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110
★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶
★银行汇款：建行：4367420011240033207 招商银行：6225881002224300
★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号
★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038
★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、NDSL刷机等业务，欢迎来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★60GB版PS3：含全部原装配件 4200元 ★Wii：含全部原装配件和游戏，欢迎电询。
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可升为3.03版，所有下载游戏免引导
★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包：1400元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1050元（所有邮购均走EMS）
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2580元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡（免刷机）+8G储存卡+贴膜+读卡器 1500元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元
★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括★★★种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏：700元（八成新以上）
★本店高价回收各类二手游戏主机 ★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP 1.5版：1360元 ★豪华：1540 ★NDSL：1080元 ★PS2 7万系：980元
★XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 4100元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理
★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

武汉夏源电玩

本店全年销售各主机正版软件，并提供游戏贴换服务。

★总部邮购地址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★收款人：夏莉娅 ★电话：027-82774106 ★邮编：430020
★天上娱乐家庭娱乐系统展示厅＆电玩店 ★PS3/XBOX360/WII/PS2/PSP
★官方网址：www.51e3.com ★淘宝店：shop34188950.taobao.com
★邮购热线：027-59200850，027-62061957 联系人：吴小姐，熊小姐
★地址：武汉汉口前进五路中心电脑广场三楼正。
★欢迎本地朋友前来试玩,咨询,购买,淘宝网购,支付宝交易,财物两安全。

游戏机维修总公司

修理游戏机咨询 电话：010-83131361 QQ：12364762

提供游戏机维修资料及维修

★PS2.PS.PSP.掌机.XBOX等维修资料，每套光盘880元
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662 ★节假日电话：13683330010 ★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：www.games999.com

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。
有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷7》将与春节后火热上市，超值赠送口袋妖怪限定钱包两款，随机获得，不要错过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子表，快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧！

口袋迷(7)

■定价：18元　3月10日出版



《口袋迷》的新春大礼：400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，附赠精华版光盘！

口袋迷精华本(1-5)

■定价：24.80元　接受邮购



GBA时代已成往事，总力特辑伴您回顾六载春秋；怪物猎人P2闪亮登场，完全指导带您进入狩猎生活；新锐战棋大作弧光，彻底攻略伴您领略奇幻风采；全新互动，精彩无限。

掌机迷2007年第5期

■定价：5.80元　3月10日出版



本书是国内第一本正式推出的针对PSP软硬件使用的大型工具书，内容囊括了截止三月中旬的所有主流周边及配件的使用技巧，是PSP玩家不能错过的珍藏。

PSP终极奥技

■定价：19.80元　3月31日出版



结束眼花缭乱的2006年，迎来了百花齐放、应接不暇的新的一年。各家品牌在新春到来之际，都拿出了什么看家本领，都推出了什么样的新品，请仔细查看即将上市的搜酷。

SO COOL 2007年第(3)期

■定价：15元　接受邮购



全面回顾2006年经典玩具，感动悉数，推荐专题疾风舞动！萨弃格尔！海盗敢达X1改改fullcross，吉姆镇暴型，地球联邦陆战MS小队套装，DORORO机器人，Mezco Hellboy漫画版第二套详解，绝对领域凌波丽白模制作

TOYS(12)

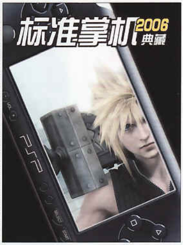
■定价：9.80元　接受邮购



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求极高，邮购另赠特别限量版光盘。

石田彰挚爱收藏

■定价：28.80元（六折）　接受邮购



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

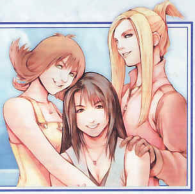
■定价：24元　接受邮购

品名	价格
电子游戏软件	
2007年第1～7期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元
动感新势力	
27～29、38～39、41～49期	9.80元
47～49期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下・掌机迷	
第54～75期	5.80元
73、74合刊	8.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋季、冬季、2006年1～12期(2、5期已售完)	15元
2007年1～3期	15元
TOYS(酷玩意)	
第2～12期(5期已售完)	9.80元
口袋迷(7)(新)	18元
口袋迷精华本(1-5)(新)	24.80元
PSP终极奥技(新)	19.80元
石田彰挚爱收藏(6折)	28.80元
06年标准掌机典藏	24元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

GAME FANTASY 电玩范特西

各位玩家们好，《电软》改版之后的新栏目“电玩范特西”与各位见面了，首先呢各位Jay迷们不要误会，这个栏目并没有拿周董那两张专辑开涮的意思，其实本专栏的原名就叫Game Fantasy，里面的内容说的也是与游戏和幻想世界有关的东东。□文/猴子



追寻游戏中出现的玄幻世界的起源和基本构成

说到幻想么大家最先想到的当然就是RPG了，自古以来，幻想题材就是角色扮演游戏中很重要的一部分。（某编：等等，游戏机才出了多少年，这个“自古”是从什么时候算起的呀？）或者说，人类社会发展了这么多年，积累下来的各种传说、故事以及与天地鬼神有关的资料，成了游戏制作者们创作的源泉。尽管幻想的世界和现实总是有着千万种不同的区别，但是人类似乎一天都没有停止幻想。说起来，还是与现实不同的神秘之物更能够吸引人类的好奇心，也许就是这样吧。

人类社会发展了几千年，幻想题材星罗棋布，今天我们从哪里说起呢？还是从幻想世界的构成来谈谈吧。目前的角色扮演游戏，使用最多的素材是发源自欧洲的各种传说。在进入正题之前，我们先拿一个最简单的问题开刀。其实我们在小的时候可能都考虑过同一个问题：世界是由什么组成的呢？组成万物的最基本的东西又是什么呢？这个问题曾经让无数人为之百思不得其解，但是人们也在实践中逐渐找到了答案。



↑四元素精灵的概念存在于各种幻想题材的作品里。在许多SF画家的笔下也可以看到这些古代的神秘要素。这是一位插画家的作品，里面地之元素的形象如同巨人。

↓水元素的形象基本上以蓝色调的女性体形为主。

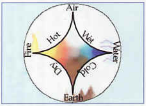




←风与空气是一致的，所以空气元素与鸟类有关。

不可分割的“原子”结构 人们对世界本原的认识

寻找答案的过程是漫长的。在很久以前，人们在研究万物本质时，总是发现生活里的各种物质都是可以不断分割下去的。一块石头摔成两半还是石头，一杯水倒在两个杯子里还是水。久而久之，人们就觉得这些东西是可以无限分割下去的。中国古代也有句话叫“一尺之棰，日取其半，永不尽竭”。似乎假若条件允许的话，一根木棒一半一半地割下去，是没有极限的。后来又有人提出不同看法，认为物质应该有一个不可分割的基本单位，这个单位后来被称为“原子”（atom，即“不可分割”之意）。这种学说当时还没有相应的科学依据，但是作为研究物质的假想模型，原子学说具有重要的进步意义。



←四大元素之间的关系。

流行于中古时代的学说 四元素与炼金术的产生

尽管到了现代，人们对于物质的基本构成已经进化到了以夸克为单位的级别，至今“可无限分割论”与“基本粒子论”的支持者仍然在为自己的观点争辩，但是古往今来的学者们基本上都承认一点：构成世界上万物的基本物质不是一样东西，而是由不同的物质组成的。在他们的设想中，每一种基本物质被称作一种“元素”，世界上的物质都是元素构成的。

关于世界上有多少元素，不同国家和时代的人有不同的结论。现在在幻想游戏中最流行的“四元素说”，是古希腊关于世界组成的学说。在这一学说中，构成世界的四种元素是气(aer)、水(unda, aqua)、火(incendia, ignis, flamma)、土(terra, humus)。这种观点在相当长的一段时间内影响着人类科学的发展。

在历史的长河中，“元素”的概念一直随着科学的发展而改变着。尽管人类社会对于元素的认识在早期显得很肤浅，但是随着工业革命和思想的解放，这一认识也发生了改变。

CHECK! 游戏创作者的思路从哪里来 引经据典和查阅资料在所难免

一般来说，每制作一部幻想题材的角色扮演游戏，制作人都要参照大量的神话、传说以及其他旁门左道的资料，以拓宽自己的创作思路。这些素材可以说来自五湖四海，全世界只要是有传说的地方基本上都被挖遍了。但是仅仅依靠这些素材还是不够的，还要将这些材料拿回来进行系统化的整理和精加工再创作。基本上，如果游戏的制作人比较有创造力的话，他写出来的游戏剧本的世界观已经和素材有很大的出入了。其实这些年来的“原创”作品，差不多都是从大量的传说素材中提取了诸多精华，之后再进行二次创作得来的。在玄幻题材的作品中，《指环王》与《龙与地下城》的世界观是中世纪题材游戏与影视文学作品参照的典范。



↑游戏中存在的精灵形象多种多样。

人类对于元素本质认识

巴比伦人和埃及人曾经把水，后来又把空气和土，看成是世界的主要组成元素。米利都派哲学家阿那克西曼德（好难记的名字）又加上第四元素火，并且设想在元素形成之前还有一种原始物质。四大元素由这种原始物质形成之后，就以土、水、气、火的次序分为四层。火使水蒸发，产生陆地，水气上升把火围在云雾的圆管里。人们眼中看见像是天体的东西，就是这些管子的洞眼，使我们能从洞眼中望见里面的火。也就是说，当时的人认为大地浮在海上，外面是一层空气，再外面是一团火，世界如同一个大闷锅一般。这样的设想与许多民族中流传的有限世界的想法是有相似性的。

另一个米利都派哲学家阿那克西米尼（这位不会是楼上那位的弟兄吧？）则把气或者空气看做是原始物质，并把其他元素说成是由空气组成。空气变得稀薄后就成了火。他的论证是，空气从嘴里呼出来是热的，而在压力下喷出来时则感到是冷的。同样，通过凝聚的过程，气先是变成水，然后变成土。这些元素之间的差异只是量变的结果，元素只是凝聚或稀薄到不同程度的空气。（这个……阿那克西米尼老兄啊，你难道没见过火山爆发么，没见过的话那你总见过





范特西FF篇

因为是Fantasy专栏，所以我们在每一期都会介绍一些和FF有关的内容，像人物角色、敌人、道具等等。我们可以从另一个方面认识一下为这些大家喜闻乐见的游戏要素，从而加深对这个系列的全面认识。不管怎么说，游戏是有内涵的嘛。

最终幻想世界中出现的属性元素

《最终幻想》在开发之初，作为典型的欧式风格的角色扮演游戏，里面当然也是有各种元素的。从最早的FF系列开始，“元素”与“水晶”就成为构成FF的不可分割的重要成分。将元素与水晶结合的设计，是由FF的早期制作人寺田宪史提出的。影响《最终幻想》中世界命运的水晶，分为风、水、火、土四种属性。这四颗水晶维系着世界的安定与和平，每当水晶被破坏的时候，世界就会陷入毁灭性的灾难之中，这时就轮到天生担负拯救世界使命的主人公登场了。不过在各代的FF中，水晶又有着细微的不同。比方说3代和5代的水晶有着职业属性的附加值，里面还有巨大的能量。到了6代，水晶虽然取消了，但是出现了取而代之的“魔石”。不管怎么说，元素属性已经是FF中不可缺少的要素了。

↓在《最终幻想——水晶编年史》中出现的怪物，其属性与各种传说有所关连，在游戏时要考虑到这些问题。





↑《最终幻想7》的世界观与古代传说的关系已经比较少了，但是魔法仍然是游戏中重要的部分，所有的人都可以使用魔法。

温柔的卖花少女 爱丽丝



《最终幻想7》是将FF推向世界的划时代的作品。不过本作以近未来的世界观为主，涉及到幻想和传说的要素不是很多。爱丽丝受欢迎的原因不只是她的形象和性格，她的实际效用也是很可观的（笔者一直是实用主义者）。虽然FF7里没有规定角色的属性，但是她的Limit技“愈しの风”是极其重要的全体回复技。这样看来她应该是风属性的。



AERITH

彷徨忧郁的主人公 克劳德



与爱丽丝相比，克劳德则是玩家们在打怪时不可缺少的主攻角色。从他的Limit技来看，这个角色比较偏向于火的属性。无论是“凶斩”还是“超究武神霸斩”，在使用这些Limit技的时候，屏幕中都会出现火焰，给敌人造成的伤害也很大。另外在回忆的动画中，克劳德在火海中能力爆发并且做掉了萨非罗斯，看来他和火还真是离不开干系。

CLOUD



以及它在历史中发展的过程

烧开水的时候壶盖会动吧，那又怎么解释呢？）

虽然四大元素说在当时已经流行多年，但是始终没有形成一个有机的系统。现在人们认为，亚里士多德是系统地提出这一学说的第一人。他认为，万物由四种元素土、气、水、火组成，这种元素是永恒存在的，又认为这四种元素具有可被人感觉的两两对立的性质。进而推论世界上的万物的本原乃是四种原始性质：冷、热、干、湿，而元素则由这些原始性质依不同比例组合而成。

在中世纪，四元素说曾经作为炼金术的理论依据。炼金术士们认为只要改变物质中这四种原始性质的比例，即可使普通金属变为黄金。经过近千年的努力，炼金术虽然没有成功地把其他金属变成金子，但却造就了一门重要的学科——化学。随着化学的发展，人们对于元素的认识又有了新的发展。

1662年，英国的罗伯特·玻意耳在进行了多次实验之后，认为元素是不可分割的物质的基本构成。随后他为硫、汞、铜、银等元素下了定义。1774年，法国的安德万·拉瓦锡将纯净的水装在密闭的玻璃容器中连续加热了101天，但是并没从水中得到土。流传了千年的四元素论开始在科学家的思想中瓦解。

1789年，拉瓦锡将当时已知的33种单质分类，并且将它们列入元素的范畴。树立了近代科学史上的元素概念。当时人们知道，世界上至少存在30多种元素。

1813年，瑞典的伊恩斯·贝里采乌斯开始以符号的方式表达元素，这是化学上元素符号的起源。

1869年，俄罗斯的迪米特里·门捷列夫制作了化学元素周期表。

1875年，门捷列夫根据元素周期表，预言了Ga、Ge、Sc等元素的存在。

现在已知的元素大约有118种，在近代，科学终于和古代的哲学与空想科学分开了。不过作为幻想题材，四元素说仍然是现在许多游戏世界观的基本。幻想游戏与虚拟现实的游戏区别很大，不过估计把幻想游戏当做自己生活的世界观的玩家应该不多，所以我们就不再讨论现实中的元素与科学了。毕竟游戏就是游戏，我们游戏的目的是娱乐身心，本来游戏里的东西在很多情况下都是作不得真的。试想一下，大家在玩《魂斗罗》的时候也并没有考虑为什么主人公的弹药总也打不完，是不是啊？





BIOHAZARD 解构恐惧

Can you surivive the horror?这个让人不寒而栗的问题，在每一个玩过《生化危机》系列的玩家心中回响。《生化危机》系列的故事，它的角色，它的开发佚闻，它的辉煌和失落，关于《生化危机》的一切，都将在此集结，等待你的重温……

□文/荇菜



PS《生化危机》初代震动版的封面，以游戏中的洋馆场景作为主题。

回顾生化系列辉煌的历程 解读心灵深处隐藏的恐惧



《生化危机》，一个创造了传奇的系列作品。围绕着《生化危机》，有着数不尽的话题。从本期开始，我们将在"Biohazard：解构恐惧"专栏中和大家一起回顾关于《生化危机》的一切，欣赏它的辉煌与精彩。这次将要谈论的就是《生化危机》系列的标题，以及最重要的角色：僵尸。

STEP INTO HORROR 来自现实生活中的危险标志

《生化危机》的日版原名是Biohazard（バイオハザ-ド）。需要特别说明的是，"biohazard"这个词以及大家在游戏中看到的四个圆环相嵌套的图标并非游戏所首创。实际上，它们是国际上所通用的术语和标志，指的是与有机生化相关的危害性事物，例如微生物、细菌、病毒、生物毒素等等。在医药、化工、军事等相关领域，"biohazard"字样及其图标通常被用作警示标志。因此，如果各位在现实生活中看到它的话，可千万不要掉以轻心哦！（当然，这样的机会似乎不多，呵呵）



↑带有biohazard标志的医学废弃物处理盒。

美国的疾病预防与控制中心将biohazard分为四个等级，级别越高危害性越大。例如三级的biohazard中就包括了著名的天花、鼠疫、艾滋病和前几年在我国肆虐过的非典型性肺炎等等可能致死、具有较强传染能力的细菌和病毒。而四级的biohazard更包括了登革热、伊波拉病毒等令人谈而为之变色的"煞星"。



在《生化危机》游戏的剧情中，一个名为Umbrella的大型跨国医药公司为了谋求暴利而在暗中进行生化武器的研究，并且制造出了能将人变为僵尸的病毒。正常人感染了这种病毒之后数小时之内便会失去意识，同时外表也会腐烂变形，只会凭借本能来四处攻击。而其他人一旦被病变的僵尸撕咬，病毒又会通过伤口传染，因此僵尸的数量会不断增加。除了对人类之外，这种病毒也可以感染其它各种生物，使其发生异变。甚至连死亡时间较短的尸体，由于其细胞机能还没有完全停止，也可以在病毒的影响下"复活"。这种原本应该秘密储存的病毒在一系列的事故中被泄漏了出来，引发了数起大规模的灾难。因此，将游戏命名为"Biohazard"，的确是再贴切不过了。只是不知道，将它分为第几级才比较合适呢？

STEP INTO HORROR 《生化危机》系列作品名称探源

《生化危机》美版和欧版的标题改成了Resident Evil，这是因为在美国Biohazard这个名字已经被一支摇滚乐队作为商标注册过了。这支"Biohazard"乐队成立于1988年，在20世纪90年代曾经颇为活跃。乐队几个主要成员都来自纽约的布鲁克林区，而他们早期的歌曲内容也大都与布鲁克林区的黑帮火并、毒品、暴力等社会现实有关。2006年，Biohazard乐队宣告解散。



↑活跃于20世纪90年代的biohazard摇滚乐队。

在游戏的中文译名中，最为人熟知的当然是《生化危机》了。这个译名虽然只是按照字面直译，不过倒也十分上口，而且颇有吸引力。前几年它也曾经被翻译成"生物危机"，一字之差，魄力却少了很多。而台湾地区通用的译名则是"恶灵古堡"，反映了台湾同胞们在翻译游戏名称时一贯"故弄玄虚"的风格。"古堡"二字的来历，大概是由于游戏初代中主要的场景是一栋巨大的寓所（即游戏中的"洋馆"），外形上看起来有点像是一座城堡，虽然和"古"并无瓜葛，但也被堂而皇之地冠以"古堡"之名了。此外，游戏中的有关僵尸的情节固然是虚构，但基本上是用病毒之类带有科幻性质的理由来解释，而"恶灵"听起来则类似传说中的鬼怪，与原作剧情在一定程度上也有所背离了。

STEP INTO HORROR 解谜：谁才是真正的"复仇女神"

从《生化危机0》到《生化危机4》的五部正统作品中，唯独三代是有副标题的，也可以算是十分特别了。



三代的日版标题是《Biohazard 3: Last Escape》，即《生化危机3：最后的逃亡》。在片头女主角吉尔的独白中就有"This is my last chance... This is my last escape...(这是我最后的机会，这是我最后的逃亡)"这样的台词，指的是吉尔刚从"洋馆事件"中生还，又遭遇到浣熊市的病毒爆发事件，她必须找到一条通道逃出生天，这就是她"最后的逃亡"。而"最后"二字也表示了吉尔向造成这一系列灾难的Umbrella公司挑战的决心。

美版的副标题为"Nemesis"，即希腊神话中的复仇女神。这个标题很容易被人误认为是指女主角吉尔，但实际上却是那个如蛆附髓般追杀主角的"追踪者"（Nemesis-T）的代号。它是Umbrella公司制造的人形生化兵器，以"暴君"（Tyrant）这种用病毒培养的人形生命体作为原型，将寄生体生物Nemesis植入其大脑，通过寄生体的作用来提升它的智能。因此它比一般的僵尸或者Tyrant等生化兵器具有更强的战斗能力，具有一定的自我思考能力、可以使用较为复杂的武器，对于所接受的命令也能够绝对服从。在游戏中它一路追杀吉尔等"S.T.A.R.S"特别行动部队的成员，其坚韧的精神可谓是不死不休，正如人们一旦触怒了复仇女神，就无论如何也摆脱不了命运的惩罚。不过从外形上看，"追踪者"和"女神"就实在扯不上什么关系了。从这个意义上讲，把向Umbrella公司复仇的吉尔看成是"复仇女神"，其实也并无不可，就算是游戏的标题一语双关吧！



解读生化系列真正的主角 令人毛骨悚然的行尸走肉

作为一个非常注重剧情的游戏，《生化危机》中对于角色的刻画是非常精细的。当然，这里所说的“角色”不仅仅包括各位主角，也包括游戏中的反派、敌人甚至各种怪物。在每一期的“解构恐惧”专栏中，都将为大家介绍游戏中的一种角色，有关他（它）们各个方面的资料以及秘闻。各位不妨看一看，其中有哪些是你以前从来不知道的呢？

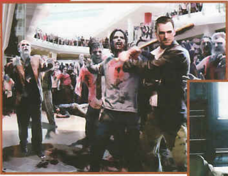


《生化危机》的创作灵感来自于《活死人黎明》等僵尸题材的影片，这是2004年重拍版本中的剧照。

《生化危机》系列的主角是谁？克里斯？吉尔？还是克莱尔？或者里昂？也许还有人会回答“威斯克”这个大反派的名字。的确，这些都是系列中非常重要的人物，在玩家心目中也有着很高的人气。不过，换一个角度来看，在这个以“生存恐惧”为主题的游戏中，“僵尸”这种角色的重要性是别人所难以替代的，称它为“真正的主角”也不为过。

将“僵尸”（Zombie）设定为游戏中的角色，其实追溯起来并不难找到其源头。出于对死亡的恐惧，人们往往将尸体看做极为可怕的东西，并且进一步催生了对于“死人复活”的恐怖想象。无论是在东方还是在西方的民间，都流传着关于“僵尸”、“活尸”之类的惊悚传说。《生化危机》的故事发生在西方，其僵尸形象设定也更多地来自于欧美传说。“生化之父”、《生化危机》系列的制作人三上真司是一个影迷，对于西方的恐怖电影具有浓烈的兴趣，他自己也曾经表示，《生化危机》剧本灵感来自于《活死人黎明》等僵尸题材的影片。不过，《生化危机》为僵尸这种只存在于传说中的怪物增加了一些“科学”色彩。根据剧情的设定，游戏中的僵尸是病毒研究的产物。因此，笔者倾向于将游戏中的僵尸称为“丧尸”，以区别于传统意义上的僵尸。整个《生化危机》系列的故事中，最为重要的一根主线就是围绕着“病毒”来展开的。而由病毒所制造出来的丧尸，也可以称为游戏中不折不扣的一大主角。

丧尸在游戏中的第一次露面，肯定让每一个玩过初代的老玩家都记忆犹新：在阴暗的走廊中，一个人背对着你正匍匐在地上啃着什么东西，当你靠近的时候，那个“人”缓缓地转过头来。你看到的是一张苍白如纸，没有半点血色，甚至已经开始腐烂变形的脸。而他刚才撕咬着的，赫然是你的同伴刚刚断气不久的尸体……这段经典的动画，在很长的时间之内成为玩家们挥之不去的记忆，吸引着我们进入《生化危机》那个令人毛骨悚然而又引人入胜的恐怖世界。《生化危机》初代诞生于1996年。当时的CG制作技术还颇为粗糙，游戏中的很多剧情动画采用的是真人实拍与虚拟CG相结合的方式，而我们提到的这一段镜头，丧尸的脸部就是完全以虚拟CG的方式生成的。如果将这段CG拿到现在来看，大家一定会觉得它实在是有些幼稚可笑。但是，对于当时的玩家来说，首次在游戏中看到这样类似于恐怖电影般的惊悚效果，其震撼力也是可想而知的。《生化危机》的成功也带来了一股模仿热潮，“僵尸”成为游戏界中一颗不折不扣的明星。远到当年SEGA公司出品的街机光枪射击游戏《死亡之屋》，近到2006年在XBOX360上发售的CAPCOM原创大作《勇闯尸城》，无不是自《生化危机》以来僵尸题材的延续。而十年前那个“丧尸回眸”的镜头，则以最为恐怖惊悚的方式，永远地铭刻在了所有玩家的心目之中。



↑《勇闯尸城》是自从《生化危机》以来僵尸题材的延续，这款作品也让大家真正体验了“尸海战术”的威力。



在《生化危机》系列各代中，丧尸的造型各不相同，不过一般来说，它们都是指正常人感染了病毒之后自然病变所形成的形态。类似“暴君”、“追踪者”之类的生化兵器，虽然也是在人体的基础上通过病毒培育形成，不过都算是经过了“加工”，也就不列入丧尸的范畴了。普通丧尸的生命力来自于体内急速的新陈代谢，这使得它们对食物有着迫切的需求，并且在饥饿感的驱使下四处觅食。由于脑组织被感染，导致丧尸的智力极度底下，只能凭借本能行动。它们没有痛感，因此即使受到损伤也不会停止行动，即使下半身被破坏也仍然会在地上爬行。只有破坏掉它们的头部，真正它们的身体机能才会马上停止，真正“死亡”。由于智能低下、行动缓慢，单个的丧尸对于持有武器的人类不会构成很大的威胁。但由于病毒的传染速度极快，丧尸的数量会急剧增多，成群的丧尸采用人（尸）海战术，就是十分难以抵挡的了。

惯用“尸海战术”的恐怖敌人 因为病毒异变而进入暴走状态！

丧尸并不能算是“生化武器”，而只是Umbrella公司研究过程中由于病毒泄漏等事故所带来的“副产品”，因此能力通常都不高，在训练有素、装备精良的的S.T.A.R.S队员面前并不难对付。不过，游戏中也有例外。例如在0代、2代、3代等作品中都会遇到一些原S.T.A.R.S队员感染病毒之后变成的丧尸。由于本身体质较好，再加上穿有防弹衣等装备，因此它们的防御力比一般的丧尸要高很多，用普通的手枪很难击退。在《生化危机·代号维罗尼卡》的监狱医务室场景中会遇到一个医生丧尸，它的攻击力和防御力以及移动速度都比普通丧尸高很多，而其形成原因就不得而知了。

丧尸的“全面爆发”是在NGC的《生化危机重制版》中。这一作以难度高而著称，最显著的特点就是以前只能任人宰割的丧尸成为了恐怖的“Crimson head”，也就是红头丧尸。根据剧情设定，在Umbrella的研究过程中偶然发现了一种变异的病毒，感染这种病毒的丧尸细胞会发生突变。在一定的外部条件下，它们会进入停止活动的状态，看起来好像已经死去。但随后它们的细胞又会恢复活性，行为变得更加凶暴，手上长出尖利的指甲，行动比以前快出数倍，同时皮肤也由惨白变成红色，因此才被命名为“红头丧尸”。在《生化危机重制版》中，对付普通的丧尸时除非直接打爆其头部，否则就一定要使用燃油烧毁它的尸体，以防止它在短暂的休眠之后变为红头丧尸。在墓地地下室的场景中，还会遇到这种变异病毒的第一个感染者，他就是“洋馆”的设计者乔治·特雷瓦，当然，此时它已经成为暴走的红头丧尸了。





IX



09 ALESSA

UNFORGETTABLE

■几期不提零，大家还是很惦记么，怎么最近这么多人让我COS零华？这个太有难度了，那全身的刺青我可模仿不来——搁到游戏里你可能会觉得那是一种凄厉的美，但现实中要那样只可能是一个太妹。而且、而且……没想到喜欢3代的人居然这么多……我可是觉得红蝶最高哦。

这期有位可爱的读者寄来了她亲手绘制的编辑形象，每一个都很有神韵，也很……另类，一干男编辑们都宛若那种斩妖除魔的英雄，我替他们谢谢你啦。而至于我的形象吗，画得也是相当出色，有魔女的感觉、也有零的味道，只是……那衣服也太透明啦……这虽然已经开春了，不过天气还很凉，拜托下次请让我穿得多一点。

PERSONALITIES

■到底是两个人，还是两种人格，也没有太大的区别，我只知道自己挺喜欢现在这样的，我也很喜欢我姐姐。翻翻自己写过的文字，在各处出没的“我”的风格各自不同，这给了我一种前所未有的自由感。

FOR YOUR OWN SAKE

■珍惜生命，远离烟草——叶子突然说这话并没有什么特别的原因，就是觉得这东西本质上其实跟毒品没有区别——一样的伤害身体、一样的依赖成瘾。只不过前者的程度相对来说，比后者为轻罢了——但正因为这种程度上的差异，使我们漠视自身受到的伤害、使我们放任自己的行为、使我们宽容它的存在……人，从来都是一种非常短视的动物。很多时候，我们的眼光只能随着自己的步伐前进，只有在迈出最后一步的时候，才能看到自己究竟会踏入一个什么结局里。一定要到那种时候吗？到了那种时候通常都已经晚了，你只能眼睁睁地看着自己的脚落下。

吸烟的危害已经不需要我赘言一句了，很多人都明白但仍然管不住自己——这正说明你已经被烟草控制了。前些天从电视节目中看到有的人因为吸烟过量，导致两个肺都已经“烂”掉了，完全失去了功能，需要摘除并移植双肺才可能延续生命……叶子绝不是想说一些不吉利的话，但我身边的一些朋友，包括几位同事，在我看来烟都抽得挺凶的，每个人都知道这不是什么好东西，但每个人都停不下来……其实我们所需要的，也许只是增强那么一点点自身的意志力。

珍惜你的生命，请远离烟草。

TIME TO BE MOVED

■我有预感我会哭，很强烈的预感，无法抗拒的原因。尽管我知道理由，但是躲不了，也不想躲。

很长一段时间来我都以为自己已经不会再感动了，但原来我的纯情还没有死。

找个机会让自己痛痛快快地被感动一次，是很酣畅淋漓的一件事，你会觉得过去几年中积郁的阴霾和尘埃都被眼泪涤荡得干干静静，十分通透的感觉。在感动中我证实了自己情感的存在；在感动中我发现自己原来并不是那么悲观；在感动中我发现自己仍然有心意追求幸福。

这令我很安心。

我会哭的原因是什么，其实很简单，不过现在不想说，等以后时机和心情合适的时候也许会跟大家聊一聊吧。

不过仍然要对有兴趣猜测的同学提醒一句：别误会，跟现实中的爱情什么的一点儿关系也没有——在这方面我的确是早已死得透透的了，死得一塌糊涂，死得不能再死了。

闯关族的家 Vol. 201

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

● Coincidence is part of fate

Voice 猴子啊，你写的不少攻略我看过，首先得感谢你的敬业精神，不过其中的缺点我也不得不说。好攻略应该使读者有身临其境的投入感，令人融入故事里，才会有更多感悟，而不是简单的“接下来，他们来到……”　From 四川德阳 王凌霄



你说的这种过渡显得有些单调乏味的情况应该是多少存在一些的，不过同时也要理解猴子同学啊，他几乎每期都有一个量很大的攻略任务，而且往往最难啃的骨头要托付给他搞定。时间紧、任务重，一些时候猴子甚至要在几天内打穿游戏并写出几万字的东西来，这可不是一般人能做到的，只有非一般猴子才有这等功力……所以我们也不能要求他做到的同时还要凭此拿个文学奖什么的。其实多读一下就会发现，猴子还会适当地把此类攻略写得“搞笑一点”以提高可读性呢。总之这种与时间赛跑而产生的流程攻略中，文字细节修饰得不够讲究也是难免的，一定程度上还请理解。话说猴子这名字其实就是他又累又饿之下用来自嘲的。

“木头被赶出家了吧，活该活该。”

——重庆 王冬

Voice 请叶子介绍些好听的日文歌曲吧，还有我只听女歌手的……呵呵。另外希望荐菜谈谈对ACT游戏的感想，最好开个ACT Game的专栏。　From 吉林敦化 姚远

你呵呵傻笑什么啊，难道还觉得不好意思么。不过你向我打听推荐曲目，说实话，恐怕是问错人了，叶子跟不上潮流好多年了。多年前我还会听一些宇多田光或者滨崎步的歌，但现在我连谁是时下日本歌坛的当红炸子鸡也完全不晓得。

不过若说到动漫相关歌曲的话，我多少还是了解一些的。好比我现在正在追看的动画KANON，其片头和片尾曲都相当好听——“Last Regrets”和“风の达り着く场所”，强烈推荐找来听一下，注意最好是完整版哦，感觉非常棒的！曲子情感充盈，流溢着灵动和活力，而有时还能从中品出一些淡淡的忧伤来，与其说是听歌词，不如说是乐曲本身非常悦耳，有着充分的感染力。另外团长大人（平野绫）的“God Knows”也是我十分喜爱的曲目哦，动感节奏十足，我上班路上常听它——听着这样的乐曲，会使叶子的移动速度增加15%，上班时间一下子缩短7分钟。当然，就算是我上面提到的这些歌曲，也不是什么很新的东西，KANON的游戏原作更是大约99年的时候就有了——我其实是相当后知后觉的一个人，但后知后觉也会更有效率地接触到经典的东西。



你的第二个建议提得不错！说的也是呢，像这么一个身为动作达人的同时又是文学青年的家伙可不常见啊。兼具这两项优点的话，是可以在实践和理论上都达到很高造诣的。嗯，很可能他自己也早就在酝酿类似的想法而蠢蠢欲动了，找时间我们会给他一个chance的，让他的文学青年的潜质彻底地爆发出来。

Voice 叶子姐，我一直对龙哥很好奇，他是由几个小编组成的吗？如果不是，那他的专业知识也太强了吧！而且我还没见过他的手札，哪怕是“稀有怪”也好啊。是否龙马=龙哥呢？　From 广东韶关 温启仲



当然不是，龙哥就是确定的一个人，他本人长得很健康，既不像河马，也不是几个人的合体。现在的龙哥既尽职、又称职，不仅是你佩服他，我们也都是很佩服的。现实中龙哥很幽默，也很好玩，实际上与漫画中的形象是比较相符的（再说一次我不是指长相），而并非是他在回答问题时的端庄态度。龙马可不等于龙哥，叶子一直好奇这个误会到底是怎么产生的，难道就因为两个人的名字中有相同的字？那照这个推理全中国的人口估计会锐减98.176%——这完全是两个家伙啦！就像星爷在《整鬼专家》里曾说过的，七窍流血是七窍流血，死是死，这完全是两个概念，你千万不要混淆了！



Voice 你们加班的时候看电影?! 既然没事可做为什么还要加班? 骗加班费吗?

From 北京 董延



看看，看看，我就说当初PERFECT写的手札会让人误会，说什么趁着加班看DVD——看DVD是没错啦，也的确可以说是"加班的时候"，实际上那是我们加到后半夜两点多钟的时候，看看忙得也差不多了，而既然都熬到这份儿上也没必要急着走了，于是就决定看片儿。所以啊，不是没事儿做，是事情做完了，另外，谁告诉你我们有加班费的? 加班是这一行的天职，加班是这一行的义务，加班是这一行的自然属性——就好像呼吸那么自然。好比要是我白天写东西时感觉突然断了，就可能几小时都写不出一句令自己满意的话来，那么自然就要延到晚上把它搞定了。晚上好啊，晚上我精神百倍灵感迸发，我的名字可不是白起的。



"不入闯家死不休!"

——内蒙古雅克石 Sunday Sky

Voice 买到了Wii，那是何等地高兴啊，可没钱买游戏，心情又跌入了谷底……郁闷啊!叶子能帮忙吗?

From 浙江温岭 徐沉诗

难道要我帮忙买游戏送给你? 叶子不是慈善家啊，I' m poor indeed。Wii兼容GC游戏，可能的话你不妨先拿这个救救急。

另外啊，Wii的改机芯片号称已经"完美推出"了……据说节后D版盘就会全面上市，而且传说该芯片也全面对应GC的D版游戏。叶子传达了这个事实，接下来的选择，就交给你了，后は赖みました。即便偶尔，也请考虑支持一下下Z版。



雪飞 …… 高那么一点点

●羡煞旁人! 某人办公桌抽屉内容丰富：铁观音、普洱、马剑绿茶、通润茶、麦片、盐、立顿清衡、蜂蜜、决明子、方糖、咖啡、碧生源、菊花、玫瑰花茶、奶粉以及谷物早餐（此人非本公司成员! 万幸万幸! ）

●不跑行不? 最近迷上了三国志大战，为了享受完整的游戏，本人决定上Wi-Fi与人对战。可这直接导致三国志大战改名为三国志大逃，因为战斗一下午打了四十余盘，真正记成绩的只有两负，剩下的都是在本人略占优势或者是即将胜利时，对手毫不犹豫地逃之夭夭。看来没有惩罚手段就是不成，自觉性真的未必靠得住。不过这两天再上去对战，发现逃跑的玩家数量大幅减少，真是欣慰……

●欢迎来电! 我的手机新铃声绝赞，叶子被折磨到爆!

●损失惨重! 损失惨重! 我恨二月!



苻菜 …… 淇水悠悠，桧楫松舟，驾言出游，以写我忧

●本期手札的主题，呃，又是怀旧。咦，为什么要说又呢?

●怀旧第一弹：《斑鸠》。最近弄来一台DC，终于有机会体验仰慕已久的这款神作。不过我还是承认了吧，本人是一个彻头彻尾的STG菜鸟，苦练了数天，连第一关序幕中打到40万分的目标都无法达成……再看看神人VTF-INO的"左右互搏"录像（两手分别操纵1P、2P，拿S++级过关评价），真是看一次哭一次啊。大家都是人，怎么就差那么多呢……

●怀旧第二弹：《真·三国无双2 猛将传》。开始重温352M了，选择的关卡当然还是最爱的"貂禅千里行"。被狠狠虐了几天之后终于找回了一点点当年的感觉，终于顺利地消灭掉了所有的杂兵，不过最后还是被7个如狼似虎的武将追砍致死。手艺尚未复原，同志还需努力啊……

"我肯定将春节晚会改由电软代替喽!"

——四川南充 李言

Voice 最近我发现了一个很严重的问题——自己脱离了攻略后，就根本玩不好游戏了。边看攻略边打游戏，这令我感觉自己完全是活在别人的思维下，可丢了攻略又寸步难行，这让我感到了巨大的挫折感。天啊，我何时才能摆脱攻略，走上自己的游戏道路啊?

From 湖北石首 刘鑫

不必如此给自己扣帽子吧，我倒是觉得，依赖攻略的程度如何是由各人的性格决定的。有的人觉得自己闯自己摸索是快乐，有的人更愿意预知了规则和路线后稳健地前行，没有什么对错之分，完全是个人选择、个人喜好而已。捉摸一下自己的性格和生活习惯，你就知道在游戏上该选择哪种方式了。看攻略，可以当成是遵循别人的建议，这个"度"控制得好即可，不能尽听别人的言论——如何看待自己打游戏的方法也是一样的道理，不是说别人都认为看攻略玩没意思所以这样就一定没意思，要是你觉得这么做省时省力少走冤枉路，符合自己的习惯，那又有何不可呢。

Voice 生化5我放弃了，没有了三上先生，什么都消失了。 From 山东泰安 朱山

也不必这么早就否定掉吧。之前不是说三上与CAPCOM还保持着一些合作关系，还有和约在身么，而据说这个合作也许就是协助生化5的制作。三上的确是一个很有敬业精神的人，但离开了他的生化不一定就是糟糕的。既然现实已经如此，我想我们应该寄希望于好的变数和可能性，不必在还没有看到下一个事实的时候就拒绝它。说老实话，对于新生化的品质，我自己心里也有些打鼓，但这种有些忐忑的期待反倒更给人以乐趣呢。现在关于5代的具体情报还太少，哪能现在就下结论呢；身为fans，贵在坚持哦。



Voice 椰子，你除了主持闯家，还做什么啊?

From 北京 陈楠

呜咕，被戳到痛处……我做的确实不多，基本只是在家里闹来闹去。我姐姐要负责Game Bar，不时还要写写特稿和攻略什么的，比我要忙多了，我得向她学习。



Voice 叶子作为无双饭，是怎么看待Gundam无双的? 可惜这游戏居然出在PS3上啊!

From 四川 罗敦



说老实话，我早就没什么观点了。反正游戏只是娱乐而已，看不过眼的，就不理它；有自己喜欢的要素，就去买。厂商的行为会带来怎样的结果，自有市场为其下结论，我个人操那份儿心干什么，平常嚷嚷两句"光荣你真有种"之类更多也只是说着玩玩而已。现在这系列里还有能吸引我的要素，所以会继续支持，如果真是哪一天我的这份热情也冷却了，那估计也就是跟它道别的时候了。其实论起物质支持来，我绝对是一伪非无双饭，每次也就是买张Z版收藏而已，但我的一个朋友是每作必买TREASURE BOX豪华版的，而且这次的高达无双也准备买其与PS3的同捆版。粉丝至此、支持若此、小资得一至于斯，实在令我辈无地自容……

"饭叶子的红眼睛! 饭龙哥的大尾巴!"

——山东烟台 路立松

Voice 叶子，你啥时才能退出闯家这个大当家的位子? 小沛可是渴望了好久啊，因为我是小沛的粉丝，才替他说出心声的。So小沛君，你要给我报酬，听说你们编辑部的那台PS3基本上没人碰了，要不，你把它送我，大不了邮费我出嘛!

From 广东汕头 陈玉勇



小沛心里惦记什么你是怎么知道的? 这样可不好，拉别人做挡箭牌是不厚道的行为。他早就对我臣服了，哪还敢起反心。事实上，别看叶子不时会喊累，但我还是很真心地想继续做下去的，所以想等我主动下台的话，暂时恐怕是遥遥无期了。如果想推翻叶子，你就得采取非常手段——比如祈祷我出点儿小意外什么的，或者就干脆寄个邮包炸弹过来。但友情提醒一下：就像我在198期的前言里所说的，请一定控制好炸弹的爆炸范围，因为我旁边坐的就是小沛、对面即是木头、身后正是魔王——都是大人气角色哦，这要是牵累他们被炸出个好歹来，那可就是自毁长城了。

陕西咸阳 郑炜■用我这脑子控制的爪子写出来的话是没啥赏心悦目的效果了，所以也就不多说了。就让好好的电软陪我过个美美的年，“漂漂”的叶子祝我考个棒棒的学校，帅帅的老天下场大大的钱雨！

广东汕头 林康利■风林什么时候剪掉的乌黑柔顺的秀发啊？好久没看到风林露脸了，初看上去还以为是大象！但在想象中试着把长发戴上去，哈哈，真的是风林大人啊！

湖北广水 贾朝凯■要享受幸福的时间是“现在”。要享受幸福的地方在“这里”。

江西淮南 独孤尘■第一次给闯家写信，买了十年的电软，玩了十七年的游戏，通了四十六个大作，游戏主机积攒了七台……从偷偷玩到没人管我玩，从FC到PS2，历经风雨总结出一句话：游戏是我生命中的一部分，我的生命因它而精彩。

2006年情人节，我和女友去买了台PS2，现在女友成了老婆，她说：“2009年情人节买一台XB360，玩死或生排球。”白天一起做生意，晚上一起玩游戏，这就是我的生活。

上海 奚春海■我的PSP和NDS都用正版，却被别人当笑柄，好郁闷。不知什么时候才能让整个圈子里的人都认识到正版的意义。其实对于我来说，一个月一张Z版也不是太贵，还不至于负担不起。

江苏海门 仇骏阳■原来风林大人是长这个样的，与我想象中的很接近。

重庆 黄智超■冬，其实是一个可以让人感觉出温暖和美妙的季节。我曾经最喜欢在冬天的晚上裹着厚厚的被子在床上玩《牧场物语》，因为它会将人带进一个充满温馨气息的小镇，在那里生活着快乐的人们。那种脱离世俗、无忧无虑的感觉，确实可以温暖寒冬中的心。

重庆 张宇■风式独家料理，味道奇妙无比！

青海西宁 邓忠玮■WE的新作是要在360和PS3上同时推出吗？看来要玩到就必须放血买新主机了。考虑到360在普通电视上显示效果不够好的情况，买PS3的几率要高些。但PS3的价位和一片迷茫的软件阵营让我决定把购买新主机的日期无限期跳票……

广东佛山 伍海宁■希望Wii可以快点行货化，同时软件更新速度最好与国际同步。



四川乐山 王帆■继续期待叶子的签名照（带唇印的——警告：别拿风林的来顶替，我知道他嘴多大！）

黑龙江龙红 徐秋业■终于发现360和PSP是好东西，原来不喜欢的东西经过一段时间后也会重新让人喜欢。

河北秦皇岛 暴磊■打假！木头的形象画与本人严重不符！

辽宁沈阳 李大军■原来风林还是长得很帅的。

内蒙古巴彦淖尔 张凯■叶子啊叶子，你和唯夜到底是何等关系呢？难道真是双子？

广西桂林 谢晓阳■终于见到木头了，没想到是那个样子，再联系叶子平日的行为，我终于知道了什么叫打肿脸充胖子！

甘肃临夏 陈垒■06年8月时终于凑齐大洋入手了PSP2.71，爽啊！可没多久就发现UMD太贵，玩不起，真是欲哭无泪。还好有PS模拟器和破解方式玩游戏，不然我死了算了……

河南新乡 刘德焱■某日回家途中突然被一白色盒状物击中，将其带回家欲分解泄愤时发现原来是XB360，狂喜，一夜没睡。而第二天下起了360软件暴雨，狂喜得晕倒在家门口。

河南许昌 陈京■叶姐姐，编辑的位置给我留一个，我先预定了啊！放心吧，我有熬夜的觉悟、深入魔窟的赴死情怀，以及对游戏过盛的热情。同志们等me呀（挥舞白手巾）！不过，日语还是比较难学啊，郁闷……

吉林延吉 李欣■风林、龙哥，以及叶子因飞机失事被挂在只能承受两人重量的树上，三人各自用手死死抓住树枝，这时风林说：“电软的fans需要我，我要活下来！”龙哥立即说：“叶子，你看风林说得多好，还不鼓掌！”

Voice 我年前就可以购入PS3了，我买到后绝对会第一个借给你，说话绝对算数。但你得回答我，真三国无双4中绝影镫的具体获得方法！一定要把我说的话登出来，否则……（留给你遐想的空间）　From 陕西西安 吴海清



这问题够古老的啊，你要详细回答么？那可会比较占篇幅，因为琐碎的注意事项和描述不少，所以最理想的方法还请参看05年第8期（总第155期）上关于真三国无双4的详细攻略，那可是我一举奠定自己笑星地位的代表作……凉州之战，联合军侧，核心要点就是：“自敌伏兵胡轸、张济出现的那一刻开始算起，50秒内将二人击破！”

想借我PS3啊？你真好，不过建议你这次还是食言吧——看了我的下一个回复后，你还想借给我PS3吗？借给借给，到时候由借变成给，那可就糟之糕矣。很厚道地说，我是很邪恶的，不要随便借给我东西。大家对自己珍视的东西不要轻易与人。

Voice 叶子姐，听说北京那儿流感挺严重，千万注意身体啊！说起来，高考将至了，虽然对当今的教育制度很反感，可是无奈啊！但无论如何，电软和闯家给了我力量。叶子，你最近有什么购入主机的计划吗？你有XB360、PS3或Wii吗？真是奇怪，看到你就感到亲切，难道你是治愈系？　From 江苏镇江 史季风

呃，这最后一句话可有点儿“宅”了啊，恐怕有些读者都不懂啥意思。不过看不懂正好——把叶子归入治愈系？估计看得懂的人连撕了我的心都有。叶子这么能折腾的一个人实在是离这个概念甚远，也许只是我的活跃让你觉得没啥距离感吧，要真是这样的话，那说明叶子的努力多少还算有些成果，谢谢你的肯定。

对了，我姐姐应该是治愈系的。

为啥好多人都询问我的主机购入计划呢……我是一个穷人，但穷人也有穷人的志气，等火纹出了就买Wii——当然，等诸位拿到这期杂志的时候它已经出了。至于PS3嘛，我买了玩啥呢？是，没错，眼下有一款高达无双……不过我也不能就在无双一棵树上吊死啊，我也是有志气的人啊；这台机器估计怎么着也得等到FF13或者DMC4之类发售的时候我才会买了。当然了，要是零4公布了，我第二天就去买机器！上街卖素炒饼挣钱也要入手！——真要到那时候，还希望大家多多照顾我的生意，上班上学路过的时候没事儿就买一盒。话说回来，那些大作好歹还是发售日未定，这零的最新作连“发售日未定”都未定呢……郁闷。

至于360么，我借朋友的在玩啊。虽然俗话说好借好还再借不难，但叶子总觉得这话其实把事情弄复杂了——你借了不还不就得了嘛，哪还用再借啊，这就是所谓穷人的志气……呃，友情提醒一下，好孩子不要被我这无赖理论毒害了，叶子是说着玩的，不过基本上朋友也不常用到360，所以经常会搁在我这很长时间就是了。



以上，基本就是叶子目前“新三大主机”的拥有情况。虽然在我写下这些文字的时候，还没有真正拥有其中的任何一台，不过这个冬天我已经很荣幸地得过好几次感冒啦！也不知道其中哪些是流感哪些是因为着凉等原因的普通感冒，但总之我都挺过来了，嗯，年轻真好呀……

突然想到，我得病是不是因为平时的想法和做事太邪恶而招的报应？



PERFECT　金刚改变了我对猴子的看法，猴子改变了我对……的看法

●合刊制作完毕，春节长假说话将至，大家的心情都受到了感染，连问候语也不约而同地变成了“你买好票了吗”，很有些大学时代寒暑假前夕人心浮动的味道，这大概算是编辑部中节日气氛的最好体现了吧。

●终于把家里的电脑更新换代了，六年来的头一回。特意邀请好友煞费苦心选的配件，算是让我满意到五体投地了。每天到家对着电脑都有种莫名其妙的兴奋感，PERFECT的娱乐生活从此迈向新纪元。

●吴宇森的《赤壁》叫嚣了很久，再加上前阵子的易中天品三国，和最近的三国志大战，搞得我对这部片子尤其期待，可同时也担心影片会步夜宴和黄金甲的后尘，华丽包装的背后却没有太多值得回味的东西。在PERFECT看来三国题材的影片或许是拍不好的，因为本人期待度实在很高。真的好不好，就由时间来说话吧。



北斗 Rebuilding

●最近对楼下做的盖饭失望透顶，泡椒肝尖竟然能做出甜味来，这是给人吃的东西吗？！愤怒之余，痛发毒誓，我以后要是再跟那儿叫吃的，先左右开弓给自己一千四百个大嘴巴。

●这两年的意甲真是多事之秋，当年一枝独秀的风光情景早已不再。先是电话门事件，国米好不容易捡了个桃子一鼓作气拿了个十几连胜正准备称霸意甲，接着就是警察被球迷打死、联赛中止事件……这回普拉蒂尼终于有借口可以理直气壮地开始他的改革了。

●我是个没有PSP的穷人，不过这并不妨碍我玩"PSP游戏"：PSP可以从木头那借，游戏则是指用PSP的模拟器玩MD上的《兰古瑞萨2》……

●过年、回家、买火车票……啊啊啊！崩溃了！

"手指的每一个行动都书写着游戏的历史。"

——广西贺州 钟鑫

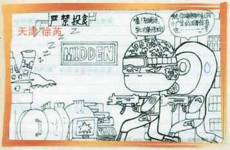
Voice 我总觉得2005年的24本电软是最经典的，每当我随手拿一本看的时候，都会觉得很感动。虽然现在的书变大了，内容也多，可我还是喜欢那种小开本的书。叶子姐你觉得呢？

From 青海西宁 谢超



其实现在回过头来看，我们当年的制作在很多方面还是比较幼稚的，有时翻以前的杂志自己都会脸红。但说"幼稚"并不是否定它，会觉得脸红正说明现在有了进步；我们从当年、从每一天中一步步走到现在才变成如今的样子，这就是令你我感动的理由。05年正是我们从低谷中向上爬的大力整改期，有很多读者说我们的杂志从06年开始有了明显的进步和变化，但带来这个成果的过程，正是多少被忽视了的05。要说这时间可真是快啊，大家看看这本杂志，它已经是07年的第7期了，转眼今年的期数就又过了几乎1/3，真是令人感叹呢。

其实开本变大后带给编辑的最大触动就是……要多写好多字啊！



天津 徐禹

Voice 你们全天都在忙工作吗？业余时间充足吗？爱好动漫吗？

From 山东莱芜 江家傲

啊……差不多吧，一天到晚脑子里装的都是杂志这些事。不去想也就罢了，一捉摸才悚然而惊——业余生活还真是挺单调的……把青春都卖给游戏的日子，也不知道是喜是忧，对与错先不论，但不正常是肯定的……

编辑部里动漫不够流行，残念，叶子目前正在办公室里致力于其普及工作，碰到有素质的作品就推荐同事去看，现在还算取得了一定的成就。

请说出你最喜欢的小编吧！

四川成都 徐世超■叶子，因为她爱无双、爱生化、爱零，更重要的是她支持切尔西。

谢谢，谢谢，我还以为大家都会因为我支持切尔西而踩我呢。

江西九江 张裕禄■风林——老小编吗；叶子——性格有些像一个朋友；荇菜——奇怪的家伙。

看出来了，你很喜欢怪怪的东西。

江苏徐州 吴英浩■龙哥，万知、万能、万人欺！荇菜，你的文人气质令我倾倒！叶子……等等，你和唯夜到底是几个人？

近期回函卡上就有调查，你去猜啦。

上海 盛杰■雪飞，魔王大人，精通日本战国史。大怪，打不还手，又好FTG。

跟你说啊，平常就是雪飞欺负大怪欺负得最凶。

黑龙江大庆 付成辛■风林再次复出，大家鼓掌！但鉴于抢了其它版块，大家扔鸡蛋！下次改正！

浙江绍兴 何嘉宁■希望CAPCOM在新的一年中能制作出更多令玩家震撼的大作！

北京 冯广镇■相信很多圣剑FAN对圣剑4会感觉比较失望，但我们同时要看到：尽管有些不如人意的设定，尽管不时会爆出一个令玩家哭笑不得的BUG，但游戏同时也蕴含了制作人的心血。创新的系统、优秀的BGM，以及令人心旷神怡的景致刻画，这些都在表明，制作方确实是在用心地做这款游戏的。比起FF12里很多玩弄玩家的设定，这次的"归零"设计虽让人有些不舒服，但也不至于摔手柄。毕竟，正如游戏所表现的是系列初始的故事一样，创新同样需要一个起点，才会由此达到新的高峰。让我们在此一起祝福玛娜和她的朋友们吧！

湖北黄石 柯珂■今天说说我和电软的缘分故事。当年中考过后，在家玩得无聊，那时的我对PC游戏更关注，想找一本关于电脑游戏的杂志刊，于是就去一家报亭选书。当时的电软是第139期，异度传说的封面，正好封面人物把"电子游戏软件"的"子"字挡住，我以为是"电脑游戏软件"，遂买之。回家一看，就爱上这本杂志了。

北京 冯广镇■希望以后的风料理能多些涉及游戏的话题，游戏与现实结合，毕竟这是游戏杂志，所以希望比重掌握好。

河北唐山 王楠■最爱看闯家中的小编手札，充满生活气息的同时又很有趣味。

江西九江 严彦■写留言也会上瘾吗？自从上期写过后，再看着回函卡，心里感觉不写不舒服啊，中毒了！

福建漳浦 陈骅勋■保佑我高考顺利吧！

上海 钱浩■那次打PS2到凌晨两点，妈妈冲进来叫我可以睡了，我说已经放寒假了，明天可以睡懒觉，为什么要听你的啊。之后她出去了。

第二天我12点起床和朋友去了KTV，等到6点钟回家的时候已经累死了，结果妈妈凌晨两点到我屋里开电脑听歌，我说自己要睡觉，结果她说，明天我又不上班，为什么要听你的……

山东招远 王振■龙哥。说实在的吧，龙哥的栏目是我买回电软后第一个看的，因为他长得很像我哥哥。

四川广元 樟月■风林——BOSS+废柴。唯夜，don't御姐（女王），do 萝莉。荇菜——ACT达人，偶像+目标。

江苏泰州 翟华■北斗——不知道，莫名其妙地喜欢。雪飞——因为他是大魔王吗。



Voice 叶子啊，这次有人跟你抢风头了，木头来了个"风料理"，不知会不会对叶子的人气有影响啊。要是木头把叶子超了，那叶子要赶快追回来啊。

From 北京 杨峥

唔，互相促进一下也是挺好的事啊，木头的人气本来就是极高的，这次响应一些老读者的殷切呼唤蹦出来昭示天下"我还活着！"正是顺应民意之举。再说堂堂一只主编整日里被欺负也实在有失面子，我们要允许他在自己的地方里找回一些体面。

当年的闯家在木头的手里达到了一个高峰，而我正是接过他的班并一步步走到现在的。也正是木头在当初鼓励我，给了我坚持下去的自信（我很认真地说）。木头永远是一个需要我仰望的人（他比我高），叶子在他留下的基础和积累上才做到今天这一步，我又怎么会怎么可以怎么能够数典忘祖忘恩负义恩将仇报欺师灭祖嫉贤妒能呢——不得不说我最近的成语应用水平有了显著提高，你必须要表扬我！木头啊木头，我现在多少也算获得了一些肯定、积攒了一些人气，虽然做得仍然还很不够，但总算没有辱没你的英名、不负你当年的托付、没有给你掉链子，你若有知，就请安心地去吧……



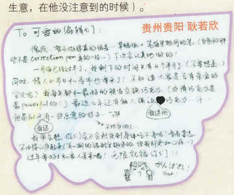
猴子 摸摸

●最近编辑部里看美剧日剧的人越来越多了。天天看着这些人进行剧透与反剧透的斗争，平时没时间看的我觉得也挺有意思的。现在由于传媒的发达，"泄露"似乎已经是很平常的事情了。尽管我在看电影的时候也喜欢向别人透露剧情，但是遇到其他剧透的人也是见一个抽一个；不是因为别的，就因为这种人打扰了我向别人剧透的乐趣。嘿嘿嘿……

●因为最近时间紧，经常回家就睡，所以电视剧是看不成了，电影什么的还凑合着。一个月之前看了本山大叔的《落叶归根》，感慨良多。心想这样的事情在生活中可以找到不少影子，但是自己亲历的就不多了。比方说像电影里那个什么什么来着……算了不说了，省得因为剧透被各位读者抽，那可就不好了。不过现在看过那片子的人应该也不少了吧。

Voice 至今找不到FF7、8、10的攻略，抓狂啦！ From 江苏南京 沈煜飞

觉得翻找旧杂志有困难的话，网络上的搜索引擎难道不会用么……输入关键字很容易就可以找到啦。另外如果你上网不太方便，那……（指着自己的鼻子）其实我姓攻名略人送外号半瓶子达人，哪里有问题就来问叶子好了（偶尔可以抢一抢龙哥的生意，在他没注意到的时候）。


贵州贵阳 耿若欣

To. 可爱的编辑们：

“高三了，闯家让我不再孤独。”

——安徽巢湖 李宇

Voice 如果你在公交车上玩PSP，这时有帅哥过来搭讪的话，你会怎么办？ From 北京 赵安然



第一，我不坐公交车，除了地铁，叶子一般都是用走的，因为我实在怕堵车。第二，我从不在路上或车上玩掌机，以前因为这个撞电线杆子、坐过站、晕车……什么糗事儿叶子都遇过，撞电线杆子那次我还明显地听到旁边两个小孩子的笑声，哇呀呀呀，真是羞煞我也，叶子当即掩面泪奔而去。第三，我不fan帅哥，我fan美女。帅哥又不能拿来当饭吃，而漂亮女生则是秀色可餐。

所以当叶子既没装备掌机，手里也没拿着什么新奇道具，就这么走在大街上的时候，我实在找不出有人会跟我搭话的理由——把我扔人堆儿里你就找不着了，而要是把叶子跟一堆石膏假人放在一起的话，你拿棍儿捅捅还能分辨出来哪个是活的。当然，有时搭话的人是为了问路，不过遗憾的是叶子在现实中实在有些路痴，为此我已经无意间坑了不少无辜的人了。所以现在叶子只要出门就戴上MP3听音乐，这样别人就不会搭理我了，跟我说话我也听不见。

说到这我突然想起一个故事——叶子上大学那阵儿一日听一男同学说，他去中关村买电脑配件时被路边那些兜售光盘的小贩骚扰甚苦，于是心生妙计，待再走几步见又有一人欲凑过来搭话时，遂自己主动走上前去问道：“嘿哥们儿，光盘要么？”立时将对方窘在当场，那位男同学感觉大为畅快，算是出了一口恶气。说实话，我一直觉得这事儿干得真有创意。



Voice 我以前玩PC上的RPG时一个劲儿地按空格在各地调查，现在则是一个劲儿地按○调查，虽然80%是白费力气，虽然按完后觉得自己神经有问题，可我还是想按。另外，以前养成了习惯每种道具都会在身上留一个，可最近不少游戏里的道具格都流行有限，结果我都不知道该扔哪个好。同学都建议我玩些ACT游戏来治疗自己的RPG强迫症。 From 上海 张娴蓓



我跟你说哦，这的确是强迫症。其实很多人或多或少都会有一些强迫症的表现，轻的则可以说是个人的小癖好，但严重的就会干扰生活了。叶子玩RPG时也极喜欢调查的，每个角落都要摸一下，否则就会抓耳挠腮般难受。此外我还极喜欢跟NPC对话，每个人不聊上个5、6遍就不舒服，更要命的是每当剧情一推进，我就忍不住总想跟他们再对话一遍——指不定哪个人就更新出新内容了呢。这习惯说实话有些过分了，叶子的症状严重那阵儿经常是一个RPG十好几个小时过去了，我还在初期的几个村庄里转悠呢——真的是比较病态了。但后来叶子悟到了这种浪费自己生命的行为太也缺乏营养，于是努力自我克制，最近算是好一些了（我初玩FF12时就是每推进一点剧情，就跑去跟城里所有人对话一次——偏赶上这王都还这么大，真是见了死鬼！玩到后来我终于发现了，这游戏实在不值得自己如此“认真”对待，这才中止了自己的自虐行为）。

话说回来，你我之所以会养成这种习惯，一定程度上也要怪一些有着“恶趣味”的厂商。回想起来，早年不少厂商都喜欢往游戏中加入这种设定：初期就隐藏着一些比较重要的要素，而且还经常是错过就无法再弥补的那种——SQUARE你别笑，你当年就是头一号喜欢干这种勾当的！虽然具体“罪证”我一时想不起来什么，不过这怨念的印象是有的……而且还很深重。

收集全道具的癖好叶子倒是没有——除非游戏本身提出了这样的要求。不过我有个朋友很赞——其从游戏伊始，每到一地便要把店铺里的武器防具等等各买一个留着，不管用得着用不着……这直接导致主角一行人穷得叮当乱响，始终处于一穷二白的境地。这还不说，关键其还抱怨：“这是个穷游戏你知道吗，玩起来总缺钱！”我说废话，按你这脑子进水的标准来衡量哪个游戏不缺钱……

喜欢玩什么类型的游戏一定程度上反映出了个人的性格，而反过来它也能影响性格，所以适当换换种类调剂一下也是好事——转职调整一下自己的成长率，让自身各方面都有长足发展。就好比叶子，我本来跟我姐姐性格挺像的，后来转投ACT的怀抱就变成现在这样了……

Voice 家里要换宽屏液晶了，PS3入手计划被延迟到一年半以后。追求高画质而又想在玩游戏时锻炼身体的我，发现要在360和Wii之间做出选择是如此的难。叶子，我听你的，你要是什么也不说的话我还玩PS2算了。 From 辽宁大伙房 杨龙

嗯……我啥也不说的话你还能省点儿钱，这么看来叶子要是给个建议啥的反而是造孽了……

既然都换了液晶也就别浪费嘛，Wii的机器性能总归是跟360和PS3没法儿比，要是换成我的话，我会买360的，就像这几期不时会提到的，它上面的好游戏还是不少的。另外啊，别指望通过游戏锻炼身体，那都是玩玩而已，真要锻炼的话就得实打实走到户外去，或者去健身房做集中有效的锻炼。



小沛 ……难鸣◆迷驼佛

●抱怨得太多，往往忘记了自己的不足。珍惜得不够，最终失去时后悔不已。生活是美好的，不要因为自己看不清世界而心生厌恶，没有体验过的东西未尝不适合自己。

●决定春节之后去学车，但依照目前的状况买车还不太可能……不过起码以后玩《GT赛车5》时会有点帮助吧？

●最近食不下咽，认为是减肥的绝好机会。但经过了中午的冬瓜大餐之后，发现人要是饿极了，哪里还有什么食不下咽的？晚饭全给补回来了。

●坚持就是胜利！有志者事竟成！精诚所至，金石为开！宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来！天将降大任于斯人也，必先苦其心智……以上，我与大家共勉。

●祝大家元宵节快乐！

如果你是编辑，你想做什么新栏目？

湖南常德 郭子珍■游戏音乐榜。每期介绍一首或几首相当经典的游戏音乐，满足一些音乐发烧友！

湖北武汉 姜晴■搞一个冷门但素质很高的游戏的专栏。推荐一些纯冷门作品，说不定它就变成我们这些读者心中的神作了。

北京 鲁航■厂商尸魂界。介绍曾经存在过但现在没有了的厂商（或制作组）及其优秀作品。

北京 王雄■叶子越来越搞怪了，又开始忽悠人了。以前的“年龄问题”就把我给忽悠了，现在又冒出个姐姐叫“唯夜”，这回打死我也不信了。

上海 陈梦影■初三的日子真不是人过的，作业从不论本数，只论堆数。虽说忙成这样，但本人还是坚持每星期玩一次PS2。因为这样既能放松一下、减轻压力，还能锻炼神经系统。

陕西西安 张磊■叶子好啊，哎，我寄了那么多封信，怎么没见一次中奖的啊。甚至都别提中奖喽，就连上一次电软的机会都没有，搞得我的心拔凉拔凉的……我想进家啊。另告诉你们一个消息，我“勾引”同学们都去买电软了，现在电软一到新的，我们班上就从以前的一本变成现在的十几本，哈哈。

黑龙江齐齐哈尔 赵志新■198期的栏头太赞勒，尤其是雪飞大魔王，画得太拽了，我班好几个同学看到后都喷倒了……



风料理

悟到了！悟到了！原来人生的主题就是——吃。为了吃，我们劳作，为了吃，我冒着生命危险开办了这个超级无聊的栏目——一切都是为了吃，所以我吃，我继续吃，至死方休。让我们一起重视吃吧！



好了好了，大家不用猜了，《风料理》的最新号又回来了。上期是200期的合刊，因为很多（注意，不是“一些”）个人原因，结果顺产不能，《风料理》的第三回就这样的错过了在200号上留念的机会。近期游戏时间再创新低，结果让风某突然产生了远离游戏的错觉，还好这样的想法在玩到《战神2》的体验版后便消失了。有读者来信对本栏目右下角的“电软新闻眼”部分的广告效应很有反应，事实上那个版块就是个小广告栏，而且根据《电软》最新的10085号文件，《风料理》很有大可能由现在的平面版彻底转为视频版，以后《风料理》将作为一档固定于《电击收藏》内的栏目存在，顺便提醒大家，我们的《电击收藏》也要迎来第100期啦！到时候会有什么新内容推出吗？风某不断地追问着视频部门的编辑们，虽然现在还没有什么消息可以透露给大家，但应该会有不少新内容补充进来吧，风某希望《风料理》可以保证每月一期的视频版，而现在大家看到的平面版将会根据风某的时间分配至少保证一个页面，有时间有精力尽量维持现在的程度，希望大家继续支持！“风料理”的口号就是——做一个爱游戏的吃货，挺好。

风某人食欲大增每期美食大教学
风式披萨料理屋

我总以为，吃是件很伤人的事情。吃少了饿得慌，吃多了撑得慌，不多不少闲得慌，结果我们选择减肥。

一过年，自己的肚子就不像是自己的了，一个劲顺着嗓子眼往下塞，上班来才感觉不对劲。吃的东西，五花八门，品种太多，且多以肉食为主，大过年风某也就放松了警惕，没往那“适可而止”的方向想过，结果……我们都清楚。

吃上要小心，玩上也一样，贪多则难咽，一类餐吃久了，总是想觅点缺口的，就算是粗茶淡饭，也会觉得好过。大年初N，就让风某碰上了一款将自己游戏欲望反弹的好作品——《吉他英雄2》（PS2版）。没想到在《战神2》发售前，这款音乐游戏居然先让风某疯狂了一把，更加期待360版本的新曲子和网战。游戏热情因为一款游戏燃烧起来，这样的经历对风某来说已经不少次，平淡过后，就期待着能有一款让自己真正激动的好玩游戏出现，对自己的游戏生涯来说，一个新的阶段就此起步，接下来值得观察的是这个阶段会走多久。随着接下来《战神2》（P2，3月13日）、《火爆飚车统治者》(P2，3月6日)、《荣誉勋章空降兵》(XB，3月6日)、《大蛇无双》（P2，3月21日）的发售，这次风某应该会好好疯狂一段时间了吧。



向大家预告一下关于《风料理》的几件事：

1、本栏目的互动博客已经开放，地址是http://blog.sina.com.cn/spike，欢迎广大读者来这里留言交流，同时本博客也将发布一些关于杂志的新消息，请各位留言；2、本栏目的视频版将在电击收藏100期中登场，内容预定中，保证冷门，保证无聊，各位不必关注；3、202号《电软》同样值得你期待，惊喜内容陆续发表。

风解见 看得懂不正常

两期过后，还有很多读者表示——《风料理》真是让人看不懂啊！不过区区两页，总归还好吧？即便真的看不懂，各位举棒抗议的朋友也不至于因为这么两页的变态栏目，把风某轰出闽家门外吧？

所以，为了缓解大家对本栏目过度变态的依赖性加剧，本期的“风解见”还是说一点应该让朋友们看得懂的西西吧！

经过一番筹划，《电软》的进化脚步再次提速，前一轮是DVD的革命，而本期为广大读者带来的是更加新颖的栏目和更加精美的版面设计。尤其是那些经过编者反复商议后的新栏目，希望在今后一段时间内能够成为广大读者支持咱们《电软》的新理由。比如编者力荐各位追看的“游戏专栏”部分，本期奉献了由编辑荇菜和猴子策划的《生化专栏·解构恐惧》及《FF专栏·电玩范特西》，内容丰富角度新颖，具有极高的可读性和实用性，是每期不能错过的精彩栏目。而在下期，还将追加由编辑部合金铁杆北斗君炮制的《合金装备专栏》（具体名称待定），今后也将根据读者在排行榜上的投票和热中度，继续推出其他热门题材的专门栏目。

除了“游戏专栏”外，由国内电玩界名人独家为本刊撰写的新栏目也在本期开放，张弦、silence、Darkbaby、王俊生等著名资深游戏人都将陆续登场，以完全个人化的视点，带我们去领略他们心目中的游戏世界，是广大读者不可错过的精彩看点。

其他的新内容值得一提的还有新连载《游戏开发者之路》，我们将由浅入深地为读者分析解读成为游戏开发者的修行之路，并独家通过全球游戏领域各大王牌制作人的指导，更加深入地了解游戏的开发过程和苦辣酸甜；另一篇新连载的内容是经典游戏《寂静岭》的官方小说，每期我们会以两个页面通过文字重新回到浓雾与尖叫的世界当中。

什么？这些新栏目的数量还不够？还少？……………………啊哈哈哈哈哈哈，如果你以为只有这些新栏目而认定小编们偷懒的话，那可就大错特错了，在接下来的《电软》中，我们还有大菜要——端上来，风某想各位还是先把本期的几个美味好好的消化一下，免得后面的荤荤素素上桌后出现食欲不振的状况喔！

最后再提一下，《风料理》的博客已经开通，地址是http://blog.sina.com.cn/spike，各位也可以在新浪的博客页面搜索“风氏料理屋”就可以进入了。风某将会逐渐加快内容的更新速度，同时关于杂志的新动向，在《风料理》的BLOG版里都将抢先于杂志和论坛，最快速度公开喔！欢迎经常泡网的读者到里面留言，风某会在工作之余与各位互动交流。

最后小报料，下期《电软》新加入小编一名，大家很熟悉了，请期待他的表现吧！

再次小报料，在广大玩家心目中有大比例支持度的，让人又爱又恨的CAPCOM，本刊即将推出关于一档新栏目，敬请关注。

好，本期扯淡到此为止。

软调查

本期话题：你觉得“风料理”栏目如何？

人总是愿意听舒心的话、赞扬的话，风某也是，不过既然给出了这么一个问题在调查表上，上帝的话无论刺耳与否，都是正确的，在这一点上，风某有足够的心理准备，请赐于我烂番茄吧。

●**上海读者黄晓雪（女）**那张XX盖浇饭和风某狼吞虎咽的照片……简直是激起我的食欲……想破坏我的身材么……

●**青海读者唯智俊**——与肥皂剧有一拼！

●**广东读者李春林**——挺贱的。

●**安徽读者迪迪**——比较趋向于生活，风某戴着眼镜还比较正经嘛……

●**山东读者尚勇**——打倒压迫！打倒阻碍绿化的叶子女王！

●**黑龙江读者付成辛**——唉！风林的智商又提高了。

●**吉林读者李欣**——难道理发师在剪去你的头发之后，把你的才华也一起剪了吗？我恨那个理发师。

●**河南读者陈京**——继续努力！向全世界最无聊的人这一光荣称号奋发，为你祈祷！

●**广西读者钟鑫**——好吧！我承认，我的确被这栏目吸引了，可……这也太少了吧！反正木头闲得慌，您老再加两页？

●**安徽读者洪佳玮**——压根没看懂。

很高兴这几期的调查能够有大量女玩家发表对本栏目的看法，这说明风某多少还是有点个人魅力的，请广大女玩家能够给本栏目更大的支持吧！就比如像右页照片中的读者，希望大家都能参与进来，发信吧！你们的信将优先刊登喔！当然了，男同胞们也不要因此而气馁，风某将会努力的继续贱下去，不会让你们失望的。另外，关于风料理的页码问题，最近已经很多读者来信声讨第一期抢占闽家地盘了，所以本栏目加页一事在最近两年内没有希望。



上帝 秀

真掌机女王家当大曝光

●最近沉迷于数独和拼图和小山力也的 积木妹妹
●来自城市不明●年龄不明●其他资料不明















风八卦 一起发现真相

徐昊（新疆米家）■我猜第一期风料理上风林一手拿PS3一手拿Wii只是拿盒子。

风林■这是“料理”第三期的第一大发现，居然让徐读者看出了破绽。说起来，这PS3真是太重，风某背个袋子往家背都费了老大的力气，PS3实在是太“超值”了。

刘之剑（天津）■看过这个栏目后，我也变得语无伦次了，大家都开始讨厌我了。

风林■没关系，这个栏目就是要发展更多的跟我相似的地球人为目标，所以过不了多久我们的队伍就会越来越壮大，让我们一起语无伦次吧！

尚勇（山东济宁）■人是铁，饭是钢，什么体重脂肪见鬼去吧！300斤算什么！我们的目标是——把地球吃光！

风林■我已经不把自己当地球人看待了，所以把地球吃光这个重任就不要算我一个了好吧？我不想去啃石块，让我吃两口草皮好不好。

罗敦（四川师大）■风林你瘦了！头发也掉了！

风林■那不是掉的拜托，是我给吃了。

赵越（四川广元）■可以剧透一下《越狱》吗？很久没看了。

风林■“剧透”两个字——每当我对北斗说的时候，他都很紧张，没办法，风某就是喜欢每周一透，所以每次剧集播放第二天，风某会第一时间与北斗进行“透彻”交流，那个过程，真是享受……本期杂志上市，《越狱》即将收尾，让我们一起去发觉新的剧来看吧，当然，前提是不要耽误游戏时间。

风LIVE 风林的XboxLive式生活



——1487点，居然只有这点指数，看来最近360也被风某小冷落了一把。不过请各位放心，吉他2的360版出现之时，风某的360每天必开3小时以上，届时请各位音乐爱好者共勉。




看着符莱打《除暴战警》（本刊原译：反暴行动），风某居然无动于衷。索性再翻老游戏出来，《MOTOGP06》。虽然手感没有NAMCO版GP细腻，但胜在速度感更强，赛车游戏，还是老美更有水准一些吧。

评电击 爱生活爱电击

黄赞（广西玉林）■希望光盘能多附送一些游戏的音乐。还有壁纸之类的好东东。

风林■本期DVD-ROM部分增加三大超值内容，有我们特别制作的壁纸十枚、PSP用《恶魔城·月下夜想曲》以及您希望的游戏音乐，不过因为容量限制，这次我们只送出了《圣剑传说4》四张CD的前两张，下期将送出后两张，今后每期《电击收藏DVD》都会给大家装满好料，还会陆续有更多惊喜的好东西送出，除了看还能玩哦！

王平鑫（河南硕城）■建议多收录每个新作的影像，PS2的游戏介绍太少了，期待PS2的新作。

风林■有道理，这点已经从这期开始大幅增加关于PS2新作的介绍部分，内容多以刚推出的热门游戏为主，争取让广大PS2玩家从中找到自己喜欢的作品。尽管已经升级到DVD，但PS2作为主流普及平台，我们是不会忽视的，即将于100期推出的新栏目，我们也会考虑增加更多与玩家生活贴近的内容，不仅好看而且实用。

杨洋（陕西西安）■来点完全剧情中文字幕攻略。

风林■这其实也是我们想做的，近期会逐渐尝试增加攻略部分的分量，大家在每期回函卡上可以提出自己希望看到的游戏攻略。另外，在这里也希望大家能够给《电击收藏DVD》多一点成长时间，作为半月一期的光盘媒介，我们正在挖掘更深层的内容空间，而不是简单流于平面，更提高实用性，有可看性，跟广大玩家的游戏生活密切相关的内容将是我们今后努力的方向。

风林与小编们的发梦计划 电软新闻眼

这期的内容大家还满意吗？如果你是最后再看本栏目的话，就可以回答这个问题了。本期做得比较辛苦，不过我们会更加努力，期待吧！

●几个神秘栏目没能按计划推出，由于时间所限，推迟了登场时间，预计近期亮相，《电软》FAN们绝对不会失望的内容，风某保证！



●《PSP终极奥技》即将于三月底上市，这是国内第一本正式推出的针对PSP软硬件使用的大型实用工具书，内容囊括了截止3月中旬的所有主流周边及配件的详细使用方法，对PSP从内到外进行了一次彻彻底底的大解剖，无论你是PSP新的用户还是老玩家，这本书的内容都会更好的帮助你掌握和使用PSP众多功能。一切都是那么简单，《PSP终极奥技》是PSP用户或打算购买PSP的朋友的必备之书，高速入门，随书附送DVD包括书中所有介绍的软件，并有大量珍贵游戏和电影提供给你，绝对值得收藏！

●《口袋迷精华本》及《口袋迷7》已经上市！

原来我们对游戏的感觉——就是爱！这与别人无关，完全是纯私人化的一种迷恋。我们总是在游戏中找寻着属于自己的一块能够有所收获的土壤。

这里证明我还存在，虽然我并不打算真的成为一个吃货，但我认为，游戏与吃，对我们同样重要，这里的料理，正是游戏与吃。当然，我们还有其他梦想要作，邀你。

在这里丰收，在这里耕耘，游戏与《电软》的关系，只有读者才能读得清，我们爱着，所以活着。再一起感受。

http://blog.sina.com.cn/spike

风料理 博客 开通 欢迎各位光临

一个与吃喝拉撒睡相关
并使游戏变得更扯淡的私密留言簿

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛

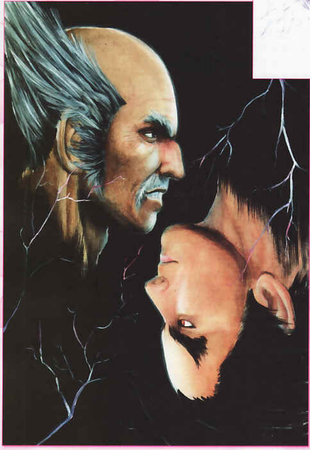


←克劳德　四川　刘帆

这种朦胧的感觉似乎是在梦里！克劳德真是英俊啊！

↓铁拳　北京　响彻

够水准的画！很像前几期《电软》的封面，不过人脸一正一反，不太容易看。



→原创人设　福建　揭剑琼

衣服的样式和颜色很像美版游戏或者是国产网游的风格，不过脸部的表情比较僵硬。



→Hellgirl　广东　李富中

你这一套"girl"系列很有想法，但我认为这张最传神，所以只挑了这一张，请见谅。



↑雪神　四川　刘帆

你的画风还挺多变的，这个雪神是哪里的高人？还是你原创的啊？





↑嘉米　河北　尹喆

笔法很纯熟，看得出比较专业，利用平面所营造出的立体感也非常不错。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。


贺新春6折优惠 免邮资送货到手
金属匣手链、项链佩戴、收藏、馈赠皆佳品。限时限量勿失机会。
王牌声优全接触 DVD+赠品限定发售
石田彰挚爱收藏
FOREVER LOVE FOR ISHIDA AKIRA
ISHIDA AKIRA
石田 彰挚爱收藏
FOREVER LOVE FOR ISHIDA AKIRA
◆ 特典影像DVD：
收录多达十余部石田彰采访视频，完美画质，全程中文字幕，保留所有值得欣赏的影音资料，珍稀珍贵！
◆ 广播剧收藏DVD：
收录“雨月物语～菊花の约～”、“高达SEED”、“高达SEED DESTINY”、“在遥远的时空中”、“契约GATE”、“幕末恋华 · 新撰组”、“NARUTO 我爱罗章”、“幻想魔传最游记”等数十部经典名作DRAMA广播剧！更有石田彰演唱的歌曲，总容量高达4.3G，真正前所未有超海量。
◆ “迷链石田彰”限定项链
项链中心字母为“ISHIDA AKIRA”，将挚爱铭于心中！
◆ 限量收藏卡
专为粉丝独家打造的收藏卡，市面绝无仅有，让挚爱随时陪伴身边！（此为外包装，内附六张石田彰写真卡片）
◆ “迷链石田彰”限定手链
紧跟世界潮流，倾心打造，全金属质地，镌刻“ISHIDA AKIRA”字样，专为FANS量身定做，彰显独一无二的尊崇身份。可自由开启金属匣 存放挚爱照片。
ISHIDA AKIRA
最完整豪华的石田彰收藏品，绝对限量发行，
时尚精致，视觉与听觉的华丽融合！
原价：48元
6折优惠：28.80元
（邮资免取）
[封入特典] DVD两片装 限定手链 限定项链 精美收藏卡
限价日期：2007年3月31日止
只要到邮局汇款28.80元，货物完整送到你手中
邮购请注明“石田彰挚爱收藏”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

龙哥热线

应大家的要求，龙哥的稀奇古怪头衔本期开始再度回归！有相同爱好的朋友不妨众乐乐。

谁再跟我提二月十四号怎么过就跟谁急的龙哥

龙哥：看了今年第一期的电软，觉得还不错，特别是打造次世代影音环境，感受精彩游戏体验，让我对次世代电视又有了一个更高的了解，但买得起的人应该很少吧？1、我有一台PS2，75007型的，但我家买不起高清电视，所以我想买一套5.1的音响来体验《战神》、《生化4》等游戏的震憾音效，不知5.1的音响支不支持老平板电视？2、PSP是不是只有升成3.01版本的才能运行PS模拟器呀？现在PSP版本太多自己都有点晕了，不是每个版本的PSP都可以运行ISO玩下载游戏吗？那2.5、2.6版本的玩家为什么还要向下降模拟1.5呢？

（贵州贵阳 王云枫）

1、音响这种东东，属于外设，与电视完全无关的，不用担心电视支持不支持的问题。只要游戏中支持杜比5.1音效输出即可。2、如果是通过“正常手段”的话就必须将PSP升级成3.01以上的版本才能运行索尼的PS模拟器，不过也可以通过使用一些第三方软件来达到模拟高版本系统的目的，例如著名的DEVHOOK，通过安装和运行最新版本的DEVHOOK（3.02OE以上），就可以在不升级PSP固件版本的情况下运行PSP模拟器，关于这方面的具体操作和说明可以参考今年第3期（总第198期）的科普园地栏目。之于为什么要降级的问题，那是因为许多第三方软件是以1.5版本的PSP系统固件为基准进行开发的，想要运行这些软件就得降级才行。而降级又分为“软降”和“硬降”两种，可以先自己软降，如果软降失败的话再硬降。

大哥，怎么都没见你上过闯家啊！是不是叶子和木头欺负你啊？这次是想请教你一些问题。1、什么叫S/L大法啊？怎么使用，是不是对应所有机种？2、能介绍一本或一系列的日语教程书吗？本人想学日语，千万不要说什么各有各的优点，一切各人喜好之类的话，我的是确切的名字，把你入门日语时使用的教材介绍给我也行。（福建三明 张迪）

“欺负”？这就是传说中的空穴来风、无中生有？张迪同学，你这明显是在挑拨我们伟大的阶级友情嘛（笑）。因为闯家和热线两个栏目一直以来就是紧挨在一起的，同属于读者交流、沟通的栏目，只不过闯家偏重情感交流，热线偏重实际应用问答而已，考虑到这个原因，所以一向以懒人自居的龙哥就很少去闯家串门了，还是就候在热线恭迎各位读者朋友们的垂询就行了。1、所谓的“S/L大法”其实与机种无关的，它是“SAVE/LOAD”的缩写，也就是“存储/读取记录”的意思。简单来讲，就是在游戏中执行某项操作之前先存储一个记录，之后再进行这一操作，如果效果不满意再读取刚才的记录重复进行直到该操作的效果令你满意为止。举例而言，比如你在玩“机战”或是类似的战棋游戏，都有一个命中率、回避率的问题，为了确保不被敌人打中，就可以先存储一下，接着再攻击敌人，如果没被打中就OK，如果不幸被打中就读取记录重来，直到没被打中为止。“S/L大法”主要用在战略类游戏中，因为这类游戏中考验玩家RP的地方比较多，特别像是早期的“机战”，其显示出来的命中率总让人感觉不对头，玩家命中率97、98%打不中敌人，敌人3%的命中率却能打中玩家的现象并不罕见，为了规避这种让人痛心疾首的情形，于是“S/L大法”便应运而生。“S/L大法”在许多游戏中都有应用，像是DQ里使用各种增加上限的种子之前、“火纹”里的凹点、PM里的刷极品妖怪等等。2、《中日交流标准日本语初级/中级》，这套教材是人民教育出版社与日本光村图书出版株式会社通力合作、精心编撰的成果，是一套比较标准和经典的日语学习入门教材。



↑这个算是比较经典的日语入门教材了。

龙哥好！近期不知过得如何啊？小弟马上就要放假了，所以要入手几个游戏来玩玩，有几个问题要问问龙哥。1、《最终幻想12》的日文版和英文版有什么区别么？2、《生化危机4》和《零・红蝶》很恐怖么？我以前受过惊吓，不知能不能玩这类游戏。3、如果一个日文白痴，要玩日版游戏有攻略的话能玩明白吗？4、用PS2看DVD直接运行就可以吧，插记忆卡的话有无影响？5、我朋友要入手一台GBA，具体配置和价格如下：机子380、烧录卡160、烧录卡连接线50，这种价格值么？另外从网上下载游戏是免费吗？如果买机子的下载游戏要钱吗？多少？6、另外，《生化危机4》和《零・红蝶》的攻略在电软的哪一期，现在还能买到吗？（黑龙江大庆 付成辛）

1、按键相反、美版追加了新剧情，部分原本日版静止或者无声的对话框剧情美版成为有实际对话的演算，回忆录时也有配音等等。2、这个……恐怖与否？是个比较主观的问题，胆子大的人和胆子小的人得出来的结论恐怕会相差甚远。其实生化系列和零系列虽然同为恐怖游戏中的代表，风格却相差很多，前者偏向于通过怪物外形上的可怕来营造出恐怖感，后者则侧重整体环境氛围来构建出恐怖感。个人感觉生化系列如今给人的恐怖感已经越来越低了，这点在4代感觉尤为明显，当然这也有可能是同类游戏玩多了之后产生的“恐怖免疫力”。3、这得看是哪种游戏类型了，像动作、格斗、射击这类的游戏，别说是日语，就算是那美克星语也完全没关系吧？不过如果是角色扮演、战略、模拟或是冒险解谜类的游戏，对语言的要求就比较高了，这时候有攻略的话对不懂日文的玩家会帮助比较大。4、有的需要特殊操作，无影响。5、买的肯定是二手机吧？得看机子的具体成色怎样了，价格方面还有一定的下降空间。6、第152期和153期杂志上分别有NGC版《生化危机4》的详细攻略和研究，第170期上有PS2版新增的ADA模式的攻略和新要素研究；《零・红碟》的攻略则是在125期，这个就比较古老了，估计已经没有存货了。

龙哥，我想问你：1、《战神2》的发售日是3月13日吗？不是2月份吗？有点晚啊，恐怕到时我在外打工玩不上了。2、《寂静岭3》中攻略上说只有在医院的B1层才找到机关枪，可是不管选哪种难度一出来刚开始就有小刀、手枪和机关枪，而且攻略上说医院楼顶的油桶上有照相机和机枪子弹，我怎么一上去只有机枪子弹呢？而且二楼那个密码门我按攻略上说的密码都试过了，全打不开，不知道是什么原因，是碟的问题吗？3、CAPCOM公司在Wii主机上预定了一款《战国BASARA》，是PS2的那款还是新作？《战国BASARA3》登陆的平台是PS3吗？PS2还会有希望吗？龙哥，你看这都快2月份了，CAPCOM公司的新作怎么还没有动静？他不是有33款PS2游戏的计划吗？不会等到年末吧？4、对了，龙哥，EA公司的两款《荣誉勋章》作品“先锋”和“空降兵”的具体发售时间是何时呢？UBI公司的《新忍者神龟》感觉也不错，不知道什么时候发售？听说光荣公司将会有一款新的无双作品降临PS2，好像叫《中华无双》不知龙哥可否知道？好龙哥，就这么多问题。（新疆库尔勒 邓钢）

1、3月13日没错，原定是今年2月份发售的，不过SCEA最近已经明确表示《战神2》的发售日确定为3月13了。2、二楼的密码门得先仔细阅读旁边黑板



↑这个其实是《大蛇无双》的概念图。

上的文件，看明白后才会知道密码是什么。至于照相机的问题，龙哥估计是你得先完成医院里其它记事本的阅读（包括3楼WC中的、储藏室柜子上的以及RF门口上的），相机是用来在杂物柜的旁边使用得到3楼那道门密码的，应该会有的。3、目前还不清楚Wii版《战国BASARA》的具体游戏情报，CAPCOM并没有公布相关的具体信息，应该与PS2版有较大的不同，特别是很有可能会利用Wii的手柄来模拟游戏中武将们的武器和攻击方式等。《战国BASARA3》具体会在哪台次世代新主机上推出还不知道，不过PS2上应该是没戏了。33款PS2游戏的问题，目前为止已经发售了多少龙哥也没细算，不过有两点可以告诉你：第一、日本公司的财年是从第一年的4月1日开始到第二年的3月31日，并不是像我们这样算的，还有段时间，别急；第二、所谓“发售33款游戏”只是当初对06财年的预定计划，而所谓计划，是有可能被修改的……4、“先锋”的发售日是今年3月26日，“空降兵”也是在同一天发售。育碧的“忍者神龟”发售日是今年3月20日，这几款游戏都赶一块出了。《中华无双》的事情，其实是《大蛇无双》。

最近在玩汉化版《重装机兵·钢之季节》，刚到多罗市就被卡住了，无法做出给船长吃的那味料理，其中价值1万从狗狗嘴里换过来的材料得到了，可是还有一个翻译为鱼片味噌的材料没有，这东西该从哪里得到呀？我把所有的箱子和地都翻了个遍，就是找不到，各种怪物也基本都打过了，掉下的东西也没有这味材料，好像只有一个翻译为喝了一箱的怪物没打过，现在我也死活找不到它了，连本周赏金的任务也无法完成了。另外通过某期华大师的画已经知道龙哥穿什么样的裤子了，果然很拉风，夏天穿着一定很凉快。

（黑龙江加格达奇 谭成国）



看来你玩的是汉化版，虽然知道本作有汉化版，不过龙哥当初玩的是日版，所以这里只能给你日版的要点，也就是名称上的不同而已，你对照一下应该就能搞懂。首先去市场花100G购买“トロみそ”，到洋馆区只有一个能进入的房子，进去以后调查二楼狗狗的食盆，得到“魔性昆布”之后回到道具屋老船长，先用菜谱“アリッサのレシピ”学会“海鸣みそスープ”之后做料理，做完后给老船长吃，随后自动休息一夜就可以坐船出港了。至于拉风裤子的问题，因为透气性能好式样简单造价低廉此外还能节省布料，我们一直都用它……

1、龙哥你们试过网上与其他玩家对战吗？比如踢踢足球，打打篮球之类的？进过游戏大厅吗？2、我在WE10商店中花5000WEN买了一个叫什么可以自动改变球队金额的功能，可为什么买完没见着？该如何用？3、PS3支持的最高解析度是1080p，那PS2呢？4、听说有一个游戏是《战神（元气版）》，那是什么？是会使用元气弹的克里托斯吗？

（新疆库尔勒 贺逸飞）



1、当然试过啊，而且不只是试过，平时经常都有联网游戏，从家用机到掌机，编辑部里有很多人都会上网联机对战的。上网踢球也是有的，不过那还是在PES最新作推出的那段时间，曾经风靡过一阵，现在玩得比较少了，篮球游戏玩得更少。你所说的“游戏大厅”，这得看具体的游戏了，其实就是相当于进入一个等待的界面，玩家可以自行选择各个小“房间”开始游戏。2、那个东东的作用是再次重新开始职业联赛时可以自由变更球队资金。3、PS2上的游戏，除了GT4最高支持到1080i之外，其余所有的游戏最多只能支持480p。4、“会用元气弹的克里托斯”？还真亏你能想得出来（笑），当然并非如此。我们通常所说的《战神》，是由SCEA，也即索尼美国分部开发的游戏，其素质之高就不用我再多说了。不过后来日本的厂商也推出过一款名为《战神》的游戏，这家厂商叫GENKI，翻译过来就是“元气”，为了区别与SCEA之前发售的《战神》，所以我们会将GENKI制作的这一款称为《战神（元气版）》。说到游戏素质上，这款“元气版”实在是无法和SCEA那个相比，而且“元气版”其实是一款无双类的作品，和克里托斯同学完全搭不上边。



↑元气版“战神”，游戏素质实在是不怎么样。

最近我在玩《狂野历险·第五先驱》的时候，有几个难点：1、黑市是什么？哪里是黑市？2、攻略上写着拿黑市护照的拿法，为什么拿不到，拿到磨狼的牙之后再去磨天楼为什么还是拿不到黑市护照，是不是还要做好事？3、封印弹是什么？哪里可以找着？4、攻略上写着有一个升级如同坐火箭一般速度的隐藏迷宫在哪里？5、打隐藏BOSS时四件神器在什么地方？请不要拿坐标告诉我，在哪里使用传送固障的水晶，能够到达隐藏BOSS的地点？6、WE系列还能出几作？ （天津 柳晨）

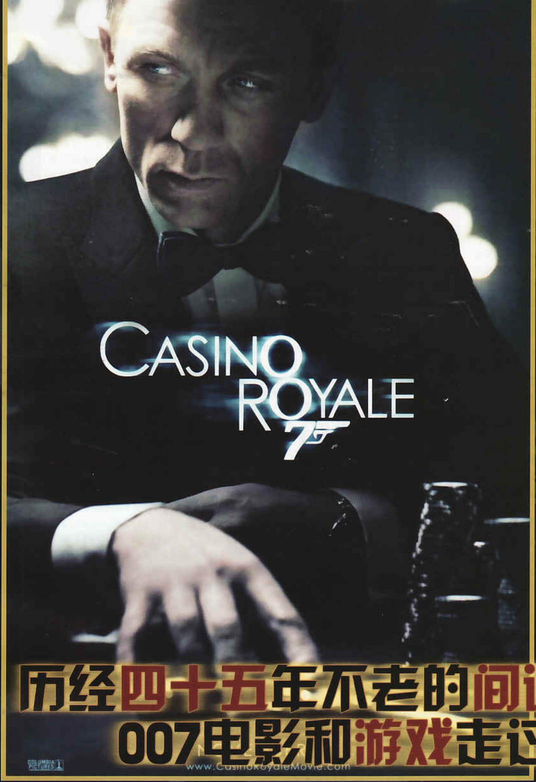


其实你提的这几个问题在今年第4期杂志上就能全部找到答案，估计你看的是第3期的杂志，由于截稿日的关系，所以当期刊登的是攻略和部分研究，详细的研究则是在稍后的第4期上。叶子同学制作攻略是非常心细的，你说的这些问题在研究上都有具体答案的。1、黑市是在魔天楼的猎人工会中，你拿到黑市执照后（还是叫做“执照”更贴切）再去与赤い瞳の受付娘对话就可以购物了，这里有许多非常有用的道具和好玩的服装。2、拿黑市执照的具体步骤我就不多说了，书上都有，不过有一点需要注意：那就是这几个步骤中有几个是与剧情的发展相关的，也就是说必须等剧情发展到特定的地步后才能继续进行下去，例如拿到传送石之后或是通过四个改造塔之后才能触发。3、封印弹其实称做招魔弹更合适，它的使用效果就是对封印柱开枪后引发隐藏BOSS战，如果是在迷宫内对着空处开枪则有遇敌效果，直接进入战斗。入手封印弹的地方是“改造实验塔sect：O”，一定会拿到的。4、那个迷宫是ABYSS，需要拿到特殊的传送石之后在魔天楼东北方向的传送阵进行传送，这里的敌人都挺强的。5、这四件神器都是在大地图上的宝箱内，只是如果不告诉你坐标的话你怎么找？圣骸布（X33345 Y18265）是在西南区域沙漠中的某块石头内，黑尖枪（X29178 Y66680）是在キャヴァムバレ-车站南边的某石头中，十戒の碧柱（X52740 Y95631）是在改造实验塔sect：S前方附近，冬の额冠（X95425 Y50990）是在改造实验塔sect：G背后的某石头中。有问题的传送石是需要去特定的地点传送后就会到达隐藏迷宫，这种地方一共有四处，其坐标分别是（X87650 Y71973）、（X32445 Y23715）、（X41730 Y96170）和（X86360 Y42625）。6、这个问题，估计只要足球这项运动还健在、全世界的无数球迷都没有集体给外星人拐走的话，WE系列就会一直这么出下去的。

再次郑重提醒：切勿在信中夹钱!!

这年头，还真是说什么来什么，前两期热线中龙哥还特意提醒大家一定不要在信中夹钱，这期就又收到一封这样的来信，有读者朋友将钱夹在信中寄过来托龙哥帮忙购买杂志。这个问题龙哥已经说过多次，我很乐意帮助大家，毕竟将钱转交给邮购部并告之相关信息对龙哥而言不过是举手之劳而已；但是对在信中夹钱的朋友就不一样了，这么做不但容易导致夹带的钱丢失，更重要的是丢了根本就是白丢，你再找谁都没用，没法找回来你还没地儿说理去，因为主要责任是在你身上！邮局哪都有，大家就不要怕麻烦，多走几步路，去邮局汇个款，手续非常简单，没必要在这种事上也要去抱侥幸心理，有这运气还不如买张彩票，说不定明天咱们这么多的读者朋友中就又多了一个百万元级大财主了。

宁夏青铜峡的徐东朋友，你要买的《口袋迷1-5辑精华本》龙哥已经将钱转交给邮购部，这个月内你应该就能收到书了。还有，不要再将信息写在人民币上，这个说严重点已经有点“违法乱纪”的嫌疑了。



历经四十五年不老的间谍传奇，007电影和游戏走过的轨迹

据说皮尔斯·布鲁斯南曾经表示，希望编剧能够在自己出演的007电影中终结詹姆斯·邦德的生命，让自己成为“最后一任007”。很显然，这个愿望纯属异想天开。无论布鲁斯南是多么炙手可热，无论人们怎么恭维他是“最好的邦德”，米高梅的老板也不会把“007”这棵生长了将近半个世纪的摇钱树交给他任意胡来。当然，后来的结果我们大家都知道了，“年老色衰”的布鲁斯南被一脚踢飞，新任7号特工丹尼·克雷格走马上任，《皇家赌场》大获成功，007电影系列还将“千秋万载”下去。

说到《皇家赌场》，这部吸引了全世界影迷眼球的影片算得上是不折不扣的“话题作品”。其实每一部007电影都免不了会引起争议，在很长一段时间内成为人们的谈资，但像《皇家赌场》这样从选角、剧情、风格等方面都引发轩然大波的却不常见。首先值得一提的当然是“新任邦德”丹尼·克雷格。这位不到四十岁的英格兰演员此前的从影经历只能用平平无奇来形容，他参演过的比较著名的影片包括《盗墓者》（安吉丽娜·茱莉主演）和《毁灭之路》（汤姆·汉克斯主演）等。虽然在这些影片中克雷格驾驭角色的能力得到了行家的肯定，但由于角色本身的重要程度所限，并没有引起太大的关注。当克雷格被选为新任邦德扮演者的消息传开之后，质疑的声音铺天盖地而来，其中甚至不乏对克雷格本人的人身攻击。首先人们认为他的外貌就和人们心目中的邦德有很大的差距，根据原著小说的描述，邦德应该是黑发的，但克雷格则是金发。有些评论者恶毒地把他称作“娘娘腔”，有些极端的影迷还专门建立网站，为克雷格出演007大唱反调。即使是一些非常严肃的权威媒体，也加入到了对克雷格的笔伐口诛中来。人们对前任邦德皮尔斯·布鲁斯南的留恋也是克雷格所面对的“敌人”。布鲁斯南所塑造的风度翩翩的邦德形象一直以来深入人心，他主演的《黄金眼》、《明日帝国》等007影片都得到了很高的评价和优秀的票房成绩。在很长一段时间内，关于布鲁斯南可能继续留任的传言不时传出，这些不辨真伪的流言更在很大程度上为这场全民大批判推波助澜。总之，在影片上映之前，几乎没有人相信克雷格会取得成功。大多数的人都认为，他完全无法与布鲁斯南相比，而他也将成为007电影历史上的一颗“流星”，随着《皇家赌场》的惨败而很快被替换。

然而，《皇家赌场》的上映粉碎了一切质疑。实际上，关于影片的整体素质，还是存在者不同的评价。毕竟《皇家赌场》是跟据小说原著的第一部改编而来，在时间线上处于007系列的最前端（因此《皇家赌场》也被称之为“007前传”）。影迷们熟悉的那些高科技装备、超酷跑车等等007系列中必不可少的元素在《皇家赌场》中还没怎么出现，詹姆斯·邦德的个人形象也和之后的那个“流氓绅士”想去甚远。《皇家赌场》中的邦德还会为第一次杀人而感到紧张，也会像一个愣头青一样踏入到敌人设下的圈套之中。他行事更加直接粗暴，更有活力。他甚至完全不介意自己的酒到底是“搅拌”还是“摇匀”。和大家熟悉的007系列有了这么多的不同，对于《皇家赌场》的评价出现两种不同的意见也是很正常的事情。不过抛开这些，光就克雷格的表演来讲，却几乎征服了所有的影迷。他干练的形象很好地契合了影片中詹姆斯·邦德的背景，坚毅的眼神和在紧要关头展现出来的决断气质都令人叹服。也许他所扮演的007并不是那么绅士，但给人生猛的新鲜感觉。可以说，他很好地理解并把握了自己的角色形象，做出了非常完美的表演。此后，全世界的媒体和评论家对于新007的态度来了一个180度的大转变，不管对《皇家赌场》影片整体抱什么样的态度，对于克雷格却不约而同地献上了所有的溢美之词。有说他是“最好的邦德”的，有说他“有不可抗拒的男性魅力的”，而以前曾经对克雷格恶语相向的影迷也纷纷道歉，说自己已经转变成为了他的忠实拥趸……整个转变极富戏剧性，简直让人怀疑是不是米高梅买通了全世界的媒体，故意做了这么一场“否极泰来”的炒作大戏。不管怎么说，丹尼·克雷格这个名字现在已经是炙手可热，米高梅也忙不迭地跟他续签了今后三部007电影的合同。所以说再电影界，一步登天这种事情实在是不在少数啊……

好了，关于007电影的话题就说到

这里。《皇家赌场》现在已经在国内正式上映，想必有很多读者也都已经到电影院中体验过它的刺激和惊险，这里就不再多谈了。接下来让我们回到游戏这个话题上，看看以007为题材的游戏吧。

从剧本来看，007游戏分为几种情况，其中包括由电影改编、由小说原著改编，或者直接使用原创剧情。而这几种之中，又以电影改编为主，因为毕竟电影本身的知名度为游戏打下了一个良好的宣传基础。不过，我们也很清楚，由电影题材改编而来的游戏向来以“烂作”居多。其实客观上来讲，从整体上看，在所有的007题材游戏之中，“合格率”比起其它电影题材游戏来要算是高很多了。这也许是因为007电影毕竟历史悠久，游戏制作者们也能够比较认真地对待吧！

在近二十年的时间中，007游戏从开始的“百花齐放”，到由EA等大公司统一代理制作发行，一共出现了二十多部作品。而在007游戏中，更不可不提的是《黄金眼》这样的经典，借助著名的制造商Rare之手，《黄金眼》不仅超越了一般电影题材改编游戏的水准，甚至成为了家用机FPS类游戏的代表作品，说它开创了一个时代都毫不为过，这也算得上是一段传奇了吧！现在，就让我们对这些作品作一个小小的总结，看看在游戏的屏幕上，那个“世界上最风流的特工”曾经给我们带来过什么样的悲怒哀乐吧！

007混沌时代
20世纪的007游戏

尽管第一部官方授权的007游戏出现在1983年，但早在1981年世嘉就曾经出品过一部名为《005》的街机游戏。在这款游戏中，“005号特工”要躲开敌人，把一个装有机密资料的文件箱带到屋顶，乘坐直升飞机逃走。很显然，SEGA“盗用”了007电影的创意，但为了免除版权费用而给007改了一个编号。

从1983年Atari 2600主机上发售的《詹姆斯·邦德007》开始，到1993年的十年之间，以007题材改编的游戏共有十余个，主机平台包括Atari、FC以及个人电脑等等。其中既有根据电影、小说原作改编的作品（例如1985年的《雷霆杀机》、1986年的《金手指》，1989年的《杀人执照》），也有的是使用原创故事。这一阶段的007游戏以横版卷轴过关、文字冒险等类型为主。由于硬件机能的限制，它们的画面都不可能达到精细表现电影人物的水平，游戏内容也十分简单。虽然名为“007”，但实际上并没有什么特别之处。



007黄金眼
一座难以逾越的丰碑

第17部007电影《黄金眼》于1995年上映，并且大获成功。新任的“第五代007”皮尔斯·布鲁斯南迅速获得了人们的认可，成为世界上最红的男演员之一。与此同时，游戏机硬件也逐渐走向了32位时代，3D技术走向成熟，大容量媒体的使用使得CG和真实语音在游戏中得以实现。在这样的条件下，一部经典的007游戏终于诞生了。

1997年，任天堂旗下的第二方厂商Rare获得了官方授权，为N64量身定做一部以《黄金眼》为题材的同名游戏。这款第一人称射击游戏基本上采用了与电影原作相同的剧本，在一些细节上稍有改动。游戏的画面代表了当时最高的技术水平，整个流程共分为十八个关卡，邦德可以使用的武器将近20余种，包括那支著名的沃尔特PPK手枪。其它像微型摄像机、解码器、手表激光发射器等邦德的高科技装备也一应俱全。当时流行的大多数第一人称射击游戏都将重心放在战斗之上，主角们在游戏中只是不停地奔跑、杀敌，但是在剧情和其它要素方面显得较为薄弱。而《黄金眼》则增加了剧情的比重，并且设计了各种丰富的任务目标，将潜入等要素加入到游戏中来。由电脑控制的敌人AI也十分优秀，例如当你守住一个门口的时候，敌人并不会傻傻地冲进来，而是有可能迂回到你的背后偷袭。游戏的技术细节也值得称道，例如你击中敌人的各个部位之后他们会有不同的反应，这在当时的游戏中是较为少见的。

除了单人故事模式之外，《黄金眼》的多人游戏部分同样大获好评。四个玩家可以通过分屏来竞赛，并且有丰富的联机模式可供选择。玩家可以自由选定角色的形象，用各种装束的007来一场大战。《黄金眼》与N64造型独特的手柄契合程度相当之高，而且比起PC平台上的第一人称射击游戏来也具有鲜明的特色，被看成是家用机FPS革命的先行者之一。在1997、1998年，它夺了数项权威媒体所评出的大奖，最终取得了800万套以上的惊人销量，成为N64上最畅销的软件。直到现在，在很多媒体所评选的“历史最佳游戏排行榜”上，我们还能经常看到它的身影。

007EA时代
在巨人背后亦步亦趋

1999年，EA取得了007游戏的版权，接下来由他们发行的几部007游戏大都企图复制《黄金眼》的成功模式，但整体来说并不成功。

1999年底在PS上发售的《明日帝国》是一款第三人称射击游戏。除了枪战之外，制作者还在游戏中加入了一些竞速的部分，例如在高速滑雪的



肖恩·康纳利
Sean Connery
主演6部007电影，树立了邦德的铁汉形象。007原著作者伊安·弗莱明看过他扮演的007之后说：“我决定以后以后小说都按他的形象来写。”



乔治·拉赞贝
George Lazenby
最“短命”的007，只主演了一部《女王密使》，票房惨败。让人们印象最深的是他扮演的007居然结婚了（不过在婚礼后妻子便被杀害）。



罗杰·摩尔
Roger Moore
主演了7部007电影。他主演的007和康纳利不同，更加幽默诙谐，轻松搞笑的对白较多。不错的票房成绩证明了他的风格也得到了人们的认可。



提摩西·达顿
Timothy Dalton
他扮演的007带有较浓郁的沧桑感，也展示出邦德人性的一面，角色塑造较为深刻，票房也不错。但他主演两部007电影之后就激流勇退了。



皮尔斯·布鲁斯南
Pierce Brosnan
被称为最具绅士风度的邦德，主演的四部007电影均取得了超越以往所有作品的票房成绩（当然其中有通货膨胀等原因），受到很多影迷的欢迎。



丹尼·克雷格
Daniel Craig
最初公布由他担任新007电影的时候受到了全世界媒体和影迷的非议，但《皇家赌场》上映之后则征服了所有人，树立了不同以往的007形象。

游戏中的特工007
布鲁斯南独领风骚

尽管电影史上的6位007到底谁是“最佳”并无定论，但在游戏中布鲁斯南的形象却“独一无二”。原因很简单，在他之前游戏机硬件的机能还没有达到表现真人形象的水平，游戏中的“邦德”只不过是一些点阵、色块构成的简单图形而已。而只有从20世纪90年代末期，真人形象才逐渐出现在游戏中，所以对于游戏玩家来说，记住的当然只有布鲁斯南的面容了。而新任邦德饰丹尼·克雷格主演的007游戏还要等到2008年才会面世，他会给我们带来什么样的惊喜呢？

过程中与敌人作战。这些内容给玩家们带来了一些新鲜的感觉，但是游戏的缺陷也显而易见：关卡设计过于平淡，缺少高潮，流程也不长，让人好像产生一种“嗯？这就完了？”的感觉。在整体品质上，《明日帝国》充其量只能算作中等，风头完全被同一时期发售的同类游戏《虹吸战士》盖过。

同年发售的《黑日危机》回到了第一人称射击的路子。《黑日危机》的特别之处在于，它的N64版本和PS版本是由不同的制作组开发的：Eurocom负责N64版，而PS版则交给了Black Ops。N64版《黑日危机》的表现尚可，游戏的画面素质在当时来说属于上乘，各种道具的设计也较为细致。但由于开发周期过短，游戏中的关卡设计在细节方面难以让人满意。作为一个描写间谍的游戏，它所包含的枪战内容似乎过多了一些，而隐密要素则做得不够。多人模式过于贫乏也使得它缺少重复可玩度。PS版则是彻头彻尾的烂作，遭到了玩家们无情的抨击。但不管哪一个版本，比起《黄金眼》的成就来，都难以望其项背。

2002年在PS2平台上发售的《火线特工》采用了原创剧本，EA甚至没有掏钱购买布鲁斯南的肖像使用权——游戏海报中007置身于阴影之中，根本看不到他的面容。至于在游戏中呢？反正这是个第一人称射击游戏，本来就看不到主角的脸！在本作中，一个犯罪组织企图暗杀世界各国的领导人，并且用他们的“克隆体”来替代真身，达到控制世界的目的。拯救世界的任务再次落到邦德的肩上，当然也少不了来自美国CIA的美女特工相伴。游戏中的亮点在于“邦德特技”的引入。在某些场景中只要找到特殊的地点并且使用相应的动作（例如射击煤气罐炸



死周围的敌人），就可以得到较高的评价，并且解开游戏中的隐藏要素。在此后的007系列游戏中，“邦德特技”的设计一直保留了下来。在第一人称射击游戏中加入驾驶车辆的关卡也是比较新鲜的设计。不过除此之外，《火线特工》的关卡设计还是缺乏足够的魅力，自动瞄准的设计也使得游戏难度过低。只要花上五六个小时你就可以打通单人模式，并且很难产生再玩一遍的欲望。

接下来，2002年底发售的《夜火》仍然采用第一人称射击的形式，但比起以往的作品来，它在剧情方面下了更大的工夫。和《火线特工》一样，《夜火》使用的仍然是原创剧本，不过这一次总算有布鲁斯南的形象了。在游戏中邦德要击败一个跨国公司的阴谋，把世界从核弹的威胁下拯救出来。在每个任务的开头和结尾都有剧情动画，故事的编撰水平相当不错，节奏控制也让人满意，很有原汁原味的007电影感觉。在关卡设计上，制作者也为玩家提供了多种路线的选择，你可以通过不同的方式来完成一个任务——博命冲杀或者隐密行动，由你自己选择。《夜火》还是第一个拥有自己主题歌的007游戏。而《夜火》最大的问题在于流程过短，擅长第一人称射击类游戏的玩家可以在短短几个小时内通关。而它的多人对战模式则存在着武器、地图设计不平衡的缺陷。总的说来，《夜火》尽管不能算是一部一流的作品，但还是基本达到了人们对它的期望值。

007得与失
最多好莱坞元素的游戏

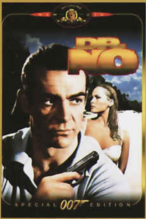
也许是经过了之前作品的积累，EA终于意识到，在007游戏中光有枪战是远远不够的。于是，在2004年的第三人称射击游戏《得与失》中，他们大大增加了驾驶、潜入等要素的比重，并且将这些要素与游戏整体有机地结合起来，创造出继《黄金眼》之后最受好评的007游戏。《得与失》的剧本虽然是原创，但是由曾经执笔007电影剧本的布鲁斯·费尔斯滕撰写，包含了电影的一切要素。游戏中的头号反派是一个名叫迪亚法罗的原克格勃特工，为了这个原创人物与电影剧情产生联系，剧本作者将他的身份设定为马克斯·佐林（《雷霆杀机》中的反派角色）以前的同伙。另外，曾经在《海底城》和《太空城》中两次登场并且给观众们留下深刻印象的反派“钢牙”（由理查德·基尔扮演）也作为游戏中的重要敌人出现。EA不惜血本的请来了包括皮尔斯·布鲁斯南、朱迪·丹奇（007电影中M的扮演者）、威廉·达福（在游戏中扮演迪亚法罗）等好莱坞大牌影星，除了在游戏中使用他们的人物形象之外，还让他们为各自的角色配音，这也是“正宗007”的声音首次出现在游戏之中。著名女歌手米娅·哈里森为《得与失》演唱主题歌并且在游戏中扮演国家安全局的女特工，日本著名的模特儿、演员伊东美关也在游戏中扮演了一个角色。如此强势的演出班底，使得很多人将《得与失》视为“2004年上映的007电影”，甚至将它称为“布鲁斯南在007系列中的绝唱”。

当然，光有明星噱头还不足以使《得与失》成为一部经典作品。就像上面所提到的那样，在《得与失》中融合了多种刺激的要素，使得玩家们



可以在整个游戏流程中体验到不同的乐趣。尤其值得一提的是其中的驾驶部分，在EA社内《极品飞车》、《摩托雷神》等作品制作组成员的“专业



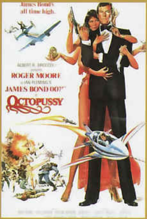


















协助”下，《得与失》中的竞速关卡达到了相当高的制作水准，速度感、操作感俱佳，尤其是在跨海大桥的逆行线上驾驶摩托车追赶装载着爆炸物的大卡车一节，堪称惊心动魄。在提供了长达十几个小时的单人模式游戏流程的同时，《得与失》的多人模式也十分优秀，玩家在多人模式中可以借助各种设计精巧的间谍工具与对手周旋，将游戏的整体水平又大大地推进了一步。凭借着强大的明星阵营和本身极高的素质，《得与失》仅在美国市场就取得了一百三十万套以上的销量，与《黄金眼》一起成为007系列游戏中最璀璨的两颗明星。

007后EA时代

“007缺失”的尴尬

2004年底发售的《黄金眼：侠盗特工》陷入了一个奇怪的境地：它是一个没有007登场的007游戏——除非你愿意把布鲁斯南在片头动画中露的那一小脸也算作是“登场”。此时米高梅正准备筹拍《皇家赌场》，而关于布鲁斯南是否继续留任007的各种传闻也是满天飞。由于涉及到肖像权使用的各方面的原因，EA无法确定到底以谁为主角来制作新的007游戏，最后干脆另辟蹊径地虚构出一个反面角色，让他来充当主角！这位莫名其妙的主角身份被设定为007原来的同事，也是一个“00”级的特工。他曾经在与诺博士的斗争中失去了自己的右眼。由于他性格残忍，在任务中经常不计后果地进行残杀，因此被军情六处开除。心中充满了仇恨的他投入了“金手指”的麾下，并且通过手术给自己改造了一只具有超能力的黄金右眼……整个剧本充满了牵强附会、生搬硬套的情节，充其量是一个二流同人小说的水平，把诺博士、金手指等这些在007电影中出现过的大反派拉进来更是让影迷哭笑不得。作为一个第一人称射击游戏，《侠盗特工》的画面素质尚可，武器设计也较有特色，但是敌人过低的AI和无聊的关卡设计使得它难以得到人们的好评。虽然标题“黄金眼”让人联想起N64上那部经典之作，但两者之间实际上毫无联系，更让人怀疑EA“挂羊头卖狗肉”的险恶用心。

EA出品的最后一部007游戏是2005年的《来自俄罗斯的爱情》。这次在角色选取上，EA又耍了一个滑头：既然布鲁斯南已经“退位”，而新的007又还没有登场，那干脆再找一个“更老”的007好了。007的影迷肯定知道，1963年上映的《来自俄罗斯的爱情》是电影系列中的第二部，由“第一代007”、传奇巨星肖恩·康纳利主演。而EA居然也请动了年逾古稀的康纳利来为游戏中的“自己”配音。尽管这对很多骨灰级影迷来说是个惊喜，但是康纳利那苍老的声音确实已经与游戏中的中年邦德形象格格不入了。《来自俄罗斯的爱情》也采用第三人称射击的方式，游戏中包含了枪战、潜入、飞车等各种要素。但令人失望的是，EA的制作人员似乎越做越退步，在关卡



设计的精彩程度上，《来自俄罗斯的爱情》完全无法与《得与失》相比。糟糕的视角处理和偶尔出现的严重拖慢，使玩家对这部作品的印象更加糟糕。

007新邦德

铁打的营盘流水的兵

正所谓“风水轮流转”，在把持了007游戏的制作权数年之后，EA终于把接力棒传给了Activision——由美国排名第一和第二的游戏厂商轮流坐庄，仅仅从这一点上也可以看出“007”确实是一块人人争抢的香饽饽。

不过这一次制作权易主的事件似乎有些不同寻常，因为EA与米高梅在2003年所签订的关于007游戏制作权的合同有效期为6年，也就是说应该到2009年才结束。为什么Activision能够提前3年“夺权”呢？根据来自EA的说法，是EA主动结束了合约。EA方面的发言人表示：“EA与米高梅之间的合作是愉快的，利用米高梅公司所授予的版权，我们制作出了很多优秀的游戏。不过EA目前的整体运营方针已经有所改变：尽管游戏题材改编的电影一直是我们产品中的重要组成部分，但我们将会把精力重新集中到创作全新的游戏上来。EA将逐渐放弃购买其它公司授权的方式，而是将资源投入到完全由我们自己的工作室原创的作品之上。新的运营策略更有利于我们的财政平衡，也为我们制作更具有创造性的游戏提供了条件。”

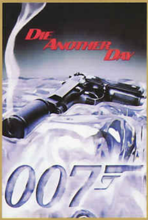
当然，以上只是官方的说法。EA目前还掌握着《指环王》、《哈里·波特》等系列电影的游戏制作权，很难相信他们真的从此就转了性子，一心一意地开发原创游戏。EA之所以要放弃“007”，恐怕与这个游戏系列的销量成绩不无关系。除了《得与失》销量突破百万之外，其它的《夜火》、《侠盗特工》、《来自俄罗斯的爱情》等作品表现都不尽如人意，虽然不能说是惨淡，但其收益与巨额的版权费用以及明星们肖像、配音的使用费用比起来，绝对是得不偿失。因此EA选择提前终止合约，也并不难理解。

而Activision方面，它与米高梅之间的这份合同一直签到了2014年，在此期间Activision将独占所有家用机、掌机以及PC平台上的007游戏制作权。在电影改编游戏领域，Activision也算得上是老手了，尤其是卡通题材更是他们的强项之一，作品包括《蜘蛛侠》、《X战警》、《刀锋战士》、《星际旅行》、《怪物史莱克》等等。目前，Activision已经宣布将在2008年发售007游戏新作，尽管具体细节还没有公布，但不出意外的话当然是《皇家赌场》的游戏版。而007题材能否“老树新花”，出现超越《黄金眼》和《得与失》的作品，就要看Activision的制作功力了。

最后还有一点题外话：有一条未经证实的消息称，世嘉公司已经和丹尼·克雷格签订了协议，将在近期制作一款以他为主角形象的游戏。如果消息属实的话，也许这位“新任邦德”第一次亮相游戏屏幕，就会是以邦德之外的形象出现了！

















战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

天下闻名的剑豪——柳生石舟斋



1527年—1606年。出身豪族，柳生家严之子，柳生新阴流的创始人，著名的柳生十兵卫是他的孙子，与其说他是武将不如说是剑豪。

战国时代诞生和存在着不少的剑术流派，其中的柳生新阴流是大家非常熟悉的剑术流派之一，本期介绍的则是该流派的创始人柳生宗严（やぎゆうむなよし）。柳生一族在现在已经成为了剑术的代名词，曾在无数影视作品中出现，柳生十兵卫更是鬼武者游戏中的主人公。

败而不馁 畿内第一剑豪

柳生一族是大和柳生庄的名门豪族，但是在群雄争霸的战国时代，柳生家只是一个平平无奇的小势力，不依附强者则不可能生存。柳生家自柳生宗严父亲柳生家严时代开始，被筒井家击败成为筒井家的附属，在筒井家衰退之后，又依附于松永家，在此期间，柳生宗严也曾身为人质。

也许是因为在战国时代生存艰辛，柳生宗严从小跟随伊藤一刀斋和神取新十郎等剑豪学习剑法，经过长年的刻苦修行，宗严终于成为畿内闻名的第一剑豪。在柳生宗严三十七岁时听说剑圣上泉信纲到宝藏院参观，立即前往拜会希望能得到指点。幸运的是柳生宗严得到了与上泉信纲弟子疋（代用字）田文五郎的对战机会，不过数战皆败，而且对手都是轻松取胜。虽然自己已经是畿内第一剑豪，但柳生宗严并不沮丧，更不懊恼而是虚心地向上泉信纲求教。被宗严谦逊诚恳打动的信纲，答应教导宗严三日剑术，而宗严则立即请求信纲将自己收入门下。最终上泉信纲答应了柳生宗严的请求，在两年的修行间将自己的绝学“无刀取”传授给宗严，并准许宗严开设自己的流派，随后柳生宗严创建了自己的流派“柳生新阴流”。

半生不遇 浮不起的石舟

柳生宗严虽然剑术大成，但是家运却连续衰退。先是松永久秀家被信长灭亡，宗严慌忙拜见信长，想尽一切办法才保住了领地。但信长死后，秀吉统一了天下，秀吉的弟弟秀长担任了大和的领主，柳生家受到了严格的检地。由于同族告密，发生了隐田事件，领地被没收，宗严只得在柳生庄内隐居。然而福无双至祸不单行，宗严的长子柳生严胜被铁炮击伤，终生不能用剑。此时柳生宗严以“石舟斋”为号自我嘲讽，讽刺自己与石船一样，放在水中不能浮起。也有这种说法：在附近山中发现了一只石柜，外表看起来像一只石船，宗严爱不释手，并说“以后就叫我石舟斋吧，像石船一样在人世中做一个摆渡人。”不过不幸并没有再持续下去，因为天下闻名的剑术，柳生宗严得到了拜会德川家康的机会。在家康面前，宗严表演了恩师上泉信纲的绝学“无刀取”，赤手空拳从五子柳生宗矩手中夺走了挥舞的木刀。看到宗严精湛的剑术，家康立刻申请成为宗严的弟子，但是宗严本人以自己年龄太大为理由婉言谢绝，让自己的儿子柳生宗矩在家康处，传授家康和家康之子德川秀忠柳生新阴流剑术。

幸运从此陪伴在半生不幸的柳生宗严身边，关原合战中，柳生宗矩率领柳生一族在战场上表现活跃，得到了家康的赞赏，使柳生家重新站了起来。1606年，七十九岁的柳生宗严在一族安泰中悄悄地迎来了自己的最期……

宗严死后，柳生家依然好运不断。大坂夏之阵时，德川秀忠被大约三十名敌人包围，柳生宗矩冲入敌阵，瞬间砍倒七人，剩下的敌人一哄而散，救出了德川秀忠。（因为柳生新阴流本来是为了让人生存的“活人剑”而不是为了取人性命，因此柳生宗矩伺候终生不再出剑伤人。）从此柳生家得到了德川家的信任，德川家三代将军德川家光正式任命柳生家负责教导德川家的兵法，确立了柳生家在德川家的地位。

柳生宗严虽然出身豪族半生不遇，但却毫不气馁，只是嘲讽自己为石舟。在战国乱世中，柳生家这样的小豪族想生存下去相当艰难，既是强者的争夺对象也是强者的消灭对象，因此柳生家不得不数度易主。也许正是这样的成长环境下，使柳生宗严对剑法产生浓厚的兴趣。柳生宗严拜会上泉信纲时，虽然与疋田景兼数战皆败，但却毫不气馁，更没有考虑自己已是一方剑豪的身份，而是虚心求教。因此剑术才能更上一层楼，最后还创建了天下闻名的柳生新阴流。如果当时他并不虚心而是自恃身份，恐怕日后也不会得到德川家康的器重。而时隔几百年，柳生新阴流仍然众所周知，在我国甚至远超过宫本武藏。在我国的古装电视剧中，只要牵扯上日本武术，基本就都出自柳生家。而在游戏中，柳生家的人们也表现出众，不但战略游戏中柳生宗严武力超高，动作游戏《鬼武者》的主角也曾是柳生家族的柳生十兵卫。

相关著名战国人物

上泉信纲：1508年—1582年。上杉家家老箕轮城城主长野业正属下，新阴流创始人，门下豪杰倍出，被尊称为剑圣。枪法出众，名列长野十六枪之一。长野家被灭亡后，拒绝武田信玄的出仕邀请，但答应信玄不出仕任何大名，从此专心于剑术。此外他还是竹刀的发明者。



↑柳生宗严初随伊藤一刀斋，后改换门庭师从上泉信纲，加入自己的理解，创立了柳生新阴流。

柳生宗章：1566年—1603年。柳生宗严四子，剑术达人。在中村家做客时遭遇中村家内乱，与中村家家老横田内膳并肩战斗，战死。有说法是他身带数刀，战斗中全部折断后，孤身一人冲入敌阵。

柳生宗矩：1571年—1646年。柳生宗严五子，初名宗赖，通称又右卫门、但马守。德川将军秀忠、家光的剑术教师，在家光时期负责监视诸大名，获得大和柳生一万二千五百石领地，是江户柳生家的始祖。家光特别信任他，传说在宗矩去世后，德川家光曾惋惜地说：“我还有事没来得及问他。”

疋田景兼：1527年—1605年。通称文五郎，与柳生宗严数战皆胜，之后担任丰臣秀次的剑术教师。

战国期间主要剑术流派

剑术流派	流派达人或创始人	师承	传人
伊东一刀流	伊东景久	中条流	小野忠明、古藤俊直
小野派一刀流	小野忠明	伊东一刀流	逸见义年、小野忠也、沟口正胜
阴流	爱州移香斋	不详	爱州元香斋
霞流	真壁氏干	冢原卜传	樱井霞之助
京八流	吉冈直元	鬼一法眼创始的传统流派	吉冈清十郎、吉冈传七郎
佐佐木严流	佐佐木小次郎	中条流	不详
示现流	东乡重位	天真正自显流	长谷场四郎次郎、药丸兼陈
神影流	奥山公重	新阴流	小笠原长治
新阴流	上泉信纲	阴流	丸目长惠、柳生宗严、宝藏院胤荣等
新当流	冢原卜传	天真正传神道流	足利义辉、真壁氏干、细川藤孝等
身舍流	丸目长惠	新阴流	东权正直、颖娃主水等
中条流	富田氏源	中条流	长谷川宗喜等
天流	斋藤胜秀	新当流	村上权左卫门
二天一流	宫本武藏	当理流	不详
深甚流	草深甚四郎	不详	不详
宝藏院流	宝藏院胤荣	上泉信纲	不详
马庭念流	通口定次	念流	通口赖次
微尘流	根岸兔角	一羽流	长谷川玄卜
柳生新阴流	柳生宗严	新阴流	柳生利严、柳生宗矩等

游戏VOL.01
开发者之路

解析游戏类型差异 捕捉开发者的思路 初探游戏制作的世界

你是否知道早在80年代，美国街机的投币量就达到200亿元以上，以至于全国流通硬币出现紧缺？你是否了解有超过8千万的美国家庭拥有电子游戏机？你是否见到过日本玩家排队购买《勇者斗恶龙》新作，万人空巷的景象？你是否能够接受这样一个事实：有超过40%的游戏玩家是女性，而玩家的平均年龄超过28岁？所有的这一切告诉我们，电子游戏已经成为一个越来越繁荣、越来越不能忽视的产业。而在享受了游戏的乐趣之后，你又是否了解过游戏开发背后的故事、开发者的信条和他们坚持的理念呢？从本期开始，我们开辟了"游戏开发者之路"的专栏，以对业界的知名制作人访谈的形式，用尽量浅显易懂的语言，带大家走进这个神奇的世界。

□责编/荇菜

在正式进入游戏开发者的世界之前，我们还有必要弄清楚一些基础性的概念。在这个章节中将讲到的是游戏的分类——尽管听起来有些"老生常谈"，但是如果能够系统地、详细地解释一下各种游戏类型之间的差别，毫无疑问可以使大家更为透彻地从不同的角度去欣赏游戏，并且有助于理解不同类型游戏开发者所面对的问题和挑战。

在当今，游戏类型融合的趋势越来越明显。例如《赛尔达传说·黎明公主》这样的作品，它既有角色扮演类游戏的剧情架构，又有冒险类游戏的探索和解谜成分，同时也含有大量打斗、跳跃等动作类游戏的要素。但无论如何，一个游戏总会以某一方面的内容作为主体，在此基础上才能有机地融合其它类型的要素。根据游戏所表述的主体内容的区别，我们可以把它分为动作类、角色扮演类、战略类、冒险类、模拟类等等类别。

动作类游戏（ACT，Action Game）

动作类游戏也许是覆盖面最为广泛的游戏类型之一。实际上，在当今的主流游戏中，大部分都或多或少地含有动作成分。从游戏的内容和进行方式上来看，动作类游戏还可以细分为平台类、格斗类、第一人称射击类等等类别。总的来讲，动作游戏注重的是对玩家手眼协作能力的考验，它们通常都有比较快的节奏，需要良好的反应以及操作，而剧情、策略等要素则通常不会在动作游戏中占据主导性的地位。

第一人称射击（FPS，First-person Shooter）：顾名思义，第一人称射击类游戏采用第一人称视角的镜头表现方式，也就是说屏幕就相当于玩家自己的"视野"。绝大部分FPS游戏都有很快的进行节奏，需要玩家专注于瞄准、射击。第一部知名的FPS游戏是1992年的《暗杀希特勒》，其后的《毁灭战士》系列则在画面水平方面取得了较大的突破。TV Game玩家熟悉的FPS游戏作品还包括《光环》系列、《使命召唤》系列等等。

动作冒险（A·AVG，Action Adventure Game）：动作冒险类游戏实际上是动作类游戏和冒险类游戏融合的产物，其中包含有探索、收集、解谜等冒险游戏的要素。但是相比传统的文字式冒险游戏，它更多地是以动作类游戏的操作方式作为基础，因此通常被归入动作类游戏的范畴。动作冒险类游戏的代表作品有《横行霸道》系列、《盗墓者》系列等等。

格斗（FTG，Versus Fighting Game）：格斗类游戏的主要内容是两个角色之间一对一的搏斗。此类游戏通常注重对近身格斗技巧的表现，强调系统的平衡性。最著名的格斗游戏有《街头霸王》系列、《VR战士》系列等等。此外像《幽游白书·魔强统一战》、《任天堂全明星大乱斗》之类的游戏具有格斗类游戏的系统，但是引入了多人（四人或以上）对战的元素，相对来说不是那么严谨，而是注重娱乐性，通常被称为"乱斗类"游戏。

清版过关（Beat'em Up）：清版过关类游戏着重表现的是"以一敌多"的近身搏斗，一般是由一个玩家（有时候也有二至四个玩家合作）来面对大量由电脑控制的敌人，打斗系统通常不会像格斗类游戏那样复杂，著名的清版过关类游戏包括《双截龙》系列、《怒之铁拳》系列、《真·三国无双》系列等等。

平台（Platform Game）：平台类游戏以"跳跃"为核心内容，玩家利用跳跃的方式在连续的平台之间移动，需要良好的反应能力。平台类游戏是最早出现的游戏类型之一，代表作品有《超级马里奥》系列、《索尼克》系列等。在某些平台类游戏中可能含有射击、搏斗等要素（例如《魂斗罗》系列、早期的《洛克人》系列、《银河战士》系列等等），但是游戏中为玩家设置的主要障碍还是跳跃。

角色扮演类游戏（RPG，Role-playing Game）

角色扮演类游戏着重于对剧情的表现，它一般具有完整的剧本，将角色置身于虚构的世界背景之中，可以与电脑控制的其它非玩家角色进行（NPC）交流，并且以情节发展作为推动游戏进行的关键要素。RPG中的人物通常有"职业"之分，各职业都有自己预设的属性和技能。角色在战斗中获得经验值之后可以升级，提高自己的能力。早期RPG大都采用回合制的战斗，玩家通过下达指令的方式控制角色行动，强调策略和战术，而不是操作技巧和即时反应。后期的RPG中出现了实时方式的战斗，有些还融合了动作类游戏的战斗方式（即动作角色扮演游戏，A·RPG）。很多RPG游戏中除了主线剧情之外还有大量的支线剧情和任务。著名的RPG作品包括《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列、《博德之门》系列、《上古卷轴》系列等等。

随着网络技术的普及应用，现代的RPG游戏也增加了新的内涵。通过网络，很多玩家可以在同一个游戏中扮演各种角色，并且进行互动，构成一个虚拟的社会。早期的网络RPG是文字式的，所有的剧情和战斗都只通过文字来表现，被称为MUD（Multiuser Dungeons）。现在，像《最终幻想11》、《无尽的任务》、《魔兽世界》等更加直观图像化的多人在线网络游戏（MMO RPG，Massive Multiplayer Online Role-playing Game）吸引着世界各地的玩家投身其中。

战略类游戏（SLG，Strategy Game）

战略类游戏大都以战争作为背景，强调策略、战术和逻辑分析。在战略游戏中通常需要玩家对有限的时间和资源进行合理的调配，做出正确的战术安排和决断，以达到击败敌人的目的。模拟经营类的游戏，例如《主题医院》、《铁路大亨》等等也具有类似的游戏主题，因此也被归入战略类。战略类游戏的进行方式有回合制和即时制两种，有时候也采用两种方式混合的形式。战略类游戏的代表作品有《三国志》系列、《信长的野望》系列、《皮克敏》系列、《星际争霸》系列等等。



冒险类游戏（AVG，Adventure Game）

冒险类游戏与角色扮演类游戏类似，以剧情发展来推动游戏的进行。但是冒险类游戏通常并不注重角色升级等要素，而是以探索、解谜为主要内容。随着游戏的发展，冒险类游戏逐渐与动作类游戏相融合，而传统的文字式冒险游戏已经逐渐被淘汰。著名的冒险类游戏有《钟楼》等。

模拟类游戏（Simulation Game）

模拟类游戏指的是对现实中的某种行动进行模仿，例如模拟驾驶（《GT赛车》系列）、模拟飞行（《微软飞行模拟》系列）、模拟饲养（《任天狗》）等等。还有像《模拟城市》、《模拟人生》等由玩家控制城市建设、人生成长的游戏，也被称为"God-game"。运动类游戏（《NBA Live》系列、《实况足球》系列）有时候也被归入模拟类。

其它类别

此外，还有像桌面类、益智类等游戏类别。还有像任天堂近年来力推的"异质游戏"等很难归入现有类别的游戏，例如《脑力锻炼》等等。

说到这里，相信大家对于各种游戏类型的差异已经有了一个清晰的了解。从下期开始，我们将以访谈的形式，带领大家走上开发者之路。

传说，就像花儿一样



最近有点儿烦，春节到了却不知道该干啥，每天就那么躺着发呆，没有长胖大约是唯一可以令自己感到安慰的事实了。从什么时候我开始安于这种平淡的生活？喜欢上这种平淡生活的？我依恋这种淡然，仿佛像一个严重的药物依赖症患者那样沉湎。平静和普通就是我的药。

这期的主题，是空白。那里面不是虚无，那里面写满了可以随时开始的可能性。空白使我留存了将来的希望，空白令现在的我安心。有时我想，拿起一本书抖一抖——就好比Bar这两页——如果能把所有的字都抖下来，那会不会很有趣？　　　□唯夜

由于从小就没有树立光辉而远大的人生观和价值观，所以我一直特别崇拜生活颓废但却很有理想的人——譬如说，小样儿同学。虽然无论是在学习方面还是游戏方面小样儿同学都拽得很，但他整个生活却是懒洋洋的。其每天最热衷的事情就是在学校的操场上晒一两节课的太阳顺便看看校园里漂亮的姑娘，然后再晃悠回教室用一两节课的时间来研究游戏攻略附带着睡个懒觉……这样，基本也就到了放学的时候了，也唯有此时的小样儿同学才不再慵懒而是像注射了类固醇兴奋剂一般地直奔游戏店，迅猛得犹如一头脱缰的山猪。

那阵子正是SQUARE挟FF8的声威在游戏界呼风唤雨的时候，但小样儿同学却说他理解不了FF8也懒得去理解，他更喜欢《圣剑传说?玛娜传奇》那个写满童话的世界——纯美的2D彩铅画风、略带北欧冬季雨水味道的钢琴间奏以及那悠远空灵的笛声都让小样儿同学彻底被感动了。如果说最终幻想系列是在幻想的世界中寻找一些纯真的东西，那圣剑传说系列也许就是用纯真的心去找寻那个幻想中的世界。所以虽然《玛娜传奇》的剧情在“批评家”看来是分散甚至是凌乱的，但通过“AF工艺品”的摆放来改变世界，也正是小样儿同学这种纯粹理想主义者所喜欢的“少年用双手改变世界”的游戏主题。

不过小样儿同学之所以这样推崇《玛娜传奇》，很大程度上是因为曾经的一个下午以及在那个下午里遇见的女孩。那天我和小样儿同学照例逃避了无聊的数学课以及比那些方程式更无聊的数学老师。原本在那个时段里，伪装成民宅状的游戏店里应该充斥着WE或者是KOF的喧嚣，但那天有一台电视画面上出现的却正是小样儿同学的最爱《圣剑传说?玛娜传奇》。更要命的是，玩游戏的是一个戴着眼镜的女孩儿，卷卷的头发，很文静，也很符合小样儿同学一贯的审美观取向。小样儿同学当时就感觉胸口的一片被掏空了，非常空。在我这个旁观者看来，一个很青涩的纯真少年默默地注视着一个女孩儿，而那个女孩子又正在欣赏着画册般绚丽的《玛娜传奇》，一切都安静得仿佛某个游戏中煽情的场景。也就是从那一刻起，小样儿开始留恋一种游戏之外的美丽。

从那之后小样儿同学逃课的频率高得惊人，甚至连班主任的处罚都没能让他丧失逃课玩游戏的乐趣。虽然我知道小样儿更多的不是为了游戏而是为了那个女孩儿，但我还是问他：你是不是喜欢上那个女孩儿了？不过就算你搞暗恋也没有必要明着和班主任作对吧？但小样儿这厮的表情却一如既往地平静，并且说：“其实我也就碰见过她两三次，每次连个话儿都搭不上还尽遭她白眼儿了。不过，喜欢一个人总归不是错事吧？”说这话的时候小样儿同学一脸淡淡的认真，然后他就又征用了我的早点钱去了游戏店，那么坚决。小样儿那羸弱的背影在黄昏中也几乎有了一种“壮士一去兮不复还”的苍凉……只不过第二天早晨我和小样儿同学都得因为他盲目的小爱情而饿肚子。

在不知道少吃了多少顿早点之后，小样儿同学和那个女孩子之间却依然没有发生什么故事，及至那家游戏店被拆掉后，他就再也没有见过那个女孩儿了。于是小样儿就会很怀念她对他唯一的一次点头微笑——那微笑究竟意味着什么？只是出于礼貌地打个招呼？又或者那个女孩儿其实是想说：笨蛋，想追我就向我表白呀！可惜的是，女孩儿的微笑和她所有的小心思最终都变成了一个谜，因为直到最后我们连她的名字都没能知道，她当时的心情对于小样儿来说也就永远不会知晓。

那之后的一段时间，小样儿同学最喜欢的就是在学校楼顶的天台上非常有造型地发呆，看看云，看看天，然而头顶的蓝天白云却只会在他的身影里投下更重的阴霾。小样儿曾说他很喜欢《玛娜传奇》的主题歌“Song of Mana”中的几个句子：“我的梦想并非耀眼的钻石，仅仅是一枚渺小卑微的水晶，但却带着我一生的希冀。无论季节怎样变迁，我都将追寻着那深深的足迹，直到最终抵达你的身边。”可是在很久的以后，小样儿同学就觉得那时的自己太可笑了，然后他说了一句相当深刻的话：“有缘分的多着呢，还能都凑到一起呀？”然后我们相视笑笑，又去了熟悉的游戏店……

……等到我们从游戏店里出来的时候，小样儿同学已经是“XX财经学院”里的编程高手了，而圣剑传说的序列号也已经变成了“4”。《圣剑传说4》，依然是那个围绕着玛娜之树展开的关于绝望与希望的童话画卷，依然充满了雨后森林中清新芬芳的气息。对于小样儿同学这种喜欢“玩系统”的人来说，作品中“让一切都动起来”的MONO系统，对应风、火等属性的“精灵之魂”子弹以及童趣味十足的弹弓，还有因怪兽“混乱值”而改变的战局等等一些设计都让他乐此不疲。而对于在下这种更看重游戏感觉的人来说，依露珈岛上自由的空气，主人公艾尔迪在寻找自我过程中的努力与感伤，又或者只是空中庭院、月影门庭等等一些游戏场景也都让我的心境有了片刻的安宁。将糖果、花蜜设定为回复道具的设计也正是圣剑系列该有的纯粹。但3D化后的圣剑4在继承的同时却似乎有了一种王国之心的味道，虽然流行但未必能被所有人接受。譬如小样儿同学在玩过4代后就很沧桑地说：看来，当初的《玛娜传奇》正是系列走向没落的标志；SQUARE，呃，或者说SQUARE ENIX在五年之内是不会再制作圣剑系列的正统续作了，就算是做了也不会大卖。然后我说小样儿，和田洋一大叔要是听到你这样的诅咒非气得吐血不可啊。但小样儿却说那些游戏厂商也不能就为了赚钱而让FANS们吐血啊。我又问他：“你原来看待一切不是都很理想化的么？怎么现在这么现实了？”。小样儿就很戏谑地笑了，说，“哪还有什么理想化呀，就那么混着吧。”

“就那么混着吧”，小样儿同学的这句话在曾经的我看来近乎是一句搞笑的代名词，可后来我才渐渐体味出这句话中蕴涵着的力量与忧伤，整个一犬儒主义的大哲理论，整个一生活的最高境界。原本的我以为所有的故事都会很漫长，也曾以为一切都会和从前一样，可后来我才明白自己其实错了。那个幻想中的世界远比我们想象中的要遥远，而我们这个世界也远比我认为的要深奥。就从《玛娜传奇》到《圣剑传说4》的这几年中，有很多人已经被很多事打磨得失去了本来的颜色。我不明白。当我把这一切说给小样儿听的时候他却对我说：你小子就是太幼稚，谁都不能当一辈子的孩子。连约翰·列侬他老人家都说过“谁都无法拒绝长大”。小样儿还说他现在该做的事情就是去赚点儿钱，经常地换个新的ipod和女朋友，这比玩一千遍圣剑传说还有意义。说这话的时候小样儿的表情没有一丁点儿的忧伤，他已经变了，因为我们每一个人都变了。

但也许，小样儿这家伙说得是对的。就算是《玛娜传奇》中那个“仙人掌日记”所记录下的其实也只是早已被剧本精心设计好的美丽。而且也并不是所有的“工艺品”都能摆放在“花·蒂尔”的大陆上，这也许正意味着并不是所有的幻想都有实现的时候，总有些东西我们应该学会放弃，然后去寻找新的传说。

也许是因为《玛娜传奇》给我们留下的不仅仅是来自游戏本身的感悟，所以《圣剑传说4》对于我们来说，仿佛很熟悉，却又仿佛很陌生。商业也好，艺术也罢，当圣剑这个系列如花开花谢般地来了又去的时候，它是否灿烂地开放过已经并不重要，重要的是在凋零之后保存的一份美好。只是，就在这个花落又开的过程里，曾经的那些少年、那些传说、那个女孩儿，却都再也不在了。　　□文/joni

血之轮回——浅谈游戏中的血

首先大家不要被题目所迷惑。此“血”非“HP”之意，而是指实实在在的、鲜红的“血液”。说实话，血真是个奇妙的东西，它是人类（和动物）赖以生存、不可或缺的东西；但同时在一些情况下，很多人又对其是厌恶无比、耻于一见——例如，鲜血的过多亮相可以使一部优秀电影变为限制级，从而“少儿不宜”，这种情况在游戏世界中亦是十分常见。然而“第九艺术”发展到今天，鲜血在其中所占有的地位却是越来越重，甚至摇身一变，堂而皇之地成了一种噱头或是招牌了。

早期的主机如FC，由于机能上的力不从心，想要完整表现出一个清晰的人物形象已属不易，故没有人会去注意“受攻击而流血”这种末支小节。即使是FC后期，某些厂商有意想表现一下那种鲜血飞溅的感觉，但做出的效果往往是惨不忍睹——随便添几个红色的微小方块就了事了。以现在的眼光来看，那时的游戏画面固然单调，但却清新干净，所以成为了无数玩家心中永远怀念的灿烂岁月。然而，时代在发展，社会在进步，主机在更新。随着机能的火速提高，制作人们的奇思妙想或者胡思乱想都得以完整地展现在屏幕之上。血，也从原先的遮遮掩掩转为光明正大地“挥洒”在游戏舞台上。形形色色的出血镜头（我们姑且把所有与血有关的场面都称为“出血”）可能会使你兴奋、可能会使你震惊、可能会使你恐惧、也可能使你冲进WC呕吐……

一般来说，RPG的战斗中夹杂的出血场景是很少的。主要原因之一是RPG的卖点大多在剧情上，战斗效果从某种意义上来说是次要的。但是，在对操作技术有更高要求的ARPG中，出血的场面就比较多见了。个人觉得，在那些有着沉重世界观、背景普遍黑暗、敌人面目狰狞且凶残且主角极端不美型的硬派美式ARPG中，血腥程度一般较大。如经典的Diablo，其中血流成河随处可见，甚至还有变态的“尸爆术”。但这里有一个例外，就是颇有人气的《伊苏》系列。本人作为此游戏的Fan一直非常奇怪：为什么这么帅气个性的主角在杀敌时会如此残忍？为什么非要在鲜花绿草大平原的美丽背景上渲染一抹又一抹的鲜红？自《伊苏》系列脱离了SFC，向PC、PS2上全线进军的时候，怪物被杀后会化为一堆浓血碎肉的设定也华丽地登场了。尤其是新作六代、七代，更是有愈演愈烈之势。就是这一点点细节，使得游戏的明快气氛打了个不大不小的折扣，应该算是Falcom的一个败笔。幸好，所有的血腥效果都可以设定为关闭，否则有着悠久历史的《伊苏》系列怕是要失去一部分玩家了……

再来看看FTG。想必大多数玩家一提到“血”就会很自然地想到身体对抗极为激烈的FTG。可事实恰恰相反，早期的FTG大多着力于表现拳拳到肉的打击感，却有意无意地忽略了出血要素，如《街头霸王》、《龙虎之拳》、《饿狼传说》等。不过一款游戏的横空出世开创了武器类格斗游戏的先河，也打开了FTG的血崩之门。它便是大名鼎鼎的《侍魂》。当时的格斗高手们在尽情享受刀剑相搏的乐趣时，也或多或少地对招式命中时喷出的鲜血表示出不满。而SNK似乎有些一意孤行。不但不加以收敛，反而在续作中变本加厉——在“天草降临”中，我们看到霸王丸的一记重斩可以使对手喷出半人高的“血瀑”，而绯雨闲丸的“梅雨圆杀阵”全中之后涌出的血量少说也有一立方米（但有趣的是此招的实际伤害微乎其微）……自此以后，格斗游戏便分裂成了风格截然不同的两个阵营。我个人为其起名为“清洁阵营”和“血腥阵营”，而衡量其的标准就是“血”。所谓“清洁阵营”不是说完全不出血，而是对出血表现控制得相对很清淡，比如街霸、铁拳、KOF等都属此列。而《侍魂》、《真人快打》乃至如今大红大紫的《罪恶装备》则都踏进了另一个“血雨腥风”的世界。我个人尤其不喜欢《真人快打》这个游戏：FTG里最重要的要素——手感在该系列作品上体现得并不出色，而连续技也并不丰富，至于人物更是丑到掉渣。其唯一的卖点就是血腥——肢体的每一次碰撞都会伴随着鲜血的涌出，哪怕是最轻微的攻击，其出血量也是多到令人匪夷所思。而角色的“终结技”更是会华丽地摧残对手的身体健康和玩家的视觉承受力（当然也不乏乐在其中的人）。砍头、挖心、腰斩种种你能想到或想不到的、残忍或变态的杀戮技巧都可以在其中找到。现在回想一下，那满屏的血淋淋依旧令人毛骨悚然。如果一个游戏已沦落到靠这种东西来招揽并取悦玩家，不得不说是一种莫大的悲哀。



对于FPS，我没有什么好说的。FPS=爆头+出血，这似乎已经在不少人心中凝固成了一个有些奇怪的等式，只希望FPS不要彻底变为“数码发泄工具”。

最后，我想重点谈谈ACT。作为一个ACT超级狂热爱好者，我基本上玩过各个机种上的大部分2D或3D的ACT游戏，发现其中对血的描写比比皆是却又不尽相同。比如说GTA系列，这种“巨作”应该是路人皆知的了。在游戏中，当你控制的角色杀死了一个路人，他便会倒地并流出一滩不大不小的鲜血，这是很正常及合理的。若你觉得不过瘾，还可以用球棒、铁锹或者皮鞋继续对那个尸体发动猛烈攻势，他也会很配合地流血流血再流血。你还可以祭出电锯，锯他个“血花漫天飞舞”，让整个屏幕都变得鲜血淋漓。玩家甚至还能调用秘技，令出血量大幅上升，最后再留两个血脚印……GTA将出血做到了这个程度，的确会令一些人不安，令一些人不满，并引发争议。但至少，这种对血的细致描写至少做到了两个字：真实。而什么叫不真实呢？不知大家是否玩过一个名为《纳米破坏者》(NanoBreaker)的游戏，它是由负责《恶魔城》的大师五十岚制作的。其故事的核心主线围绕着“血红蛋白变异”进行，听起来有些神奇。但真正进入游戏后，你绝对会陷入短暂的“惊恐”状态：当一个敌人被杀死后，他的出血量是你、是我、是宫本茂、是小岛秀夫打死也无法想象的——我甚至无法找到合适的词句去形容之。同时斩杀数个敌人后，屏幕上那个壮观的鲜血量足以成为任何人噩梦中的背景，多得都可以游泳了。另外游戏对血液的喷溅方式处理得也实在假得可以，毫无真实感可言的“红色油漆”郁积在每一个场景里，这比起真正的血来更令人感到恶心——难道制作者们真的打心眼里以折磨玩家为乐吗？我们不妨看看同样为五十岚制作的恶魔城系列：作品虽以吸血鬼为主题，但游戏中对鲜血并未作过于夸张的处理，大部分敌人被击倒后都只是在爆炸和火光中消失，干净利落（主角死时反倒经常会化为飞溅的鲜血，无语）。倒是在背景刻画上，制作者动用了不少鲜血。比如《晓月》王座之间里的血泪女神像，或是《月下》中沾满鲜血的大镰刀……这一切并不使人感到有什么不适，反而很好地渲染了古堡的意境和游戏的整体气氛，给人的心理以强烈震撼。最有趣的是，每次在关底现身的Dracula伯爵（or米须苍真）都会以一个极为经典的POSE坐于王座之上，手中握着一个盛满红色液体的高脚玻璃杯（很快便会被摔碎，浪费！）——那里面是血吗？还是法国干红？制作者有意不予挑明，留给玩家极大的想象空间，令人不由地赞一个。



说了那么多，想阐述的观点只有一个：游戏是为了游戏而出血，不是为了出血而出血。当然，我们也不能把责任完全推给厂商，毕竟有求才有供。在这里说一个冷笑话——其实日本人比美国人更有暴力倾向！为什么呢？用模拟器玩《合金弹头》时，很多人发现那小兵兵们喷出的都是如白开水般的无色之血，但当你把模拟器区域设置从“美国”调至“日本”后，就会发现那熟悉的鲜红又回来了……当然，这只是一个独立的例子，我无意将其推而广之或者从中抽出什么广泛性的结论来，更多只是玩笑而已。不过玩家们应如何端正自己对游戏的态度，似乎也成了一道略显复杂的题目。

CAPCOM的超个性格斗游戏《恶魔战士》可能玩过的人相对不多——其中有一个角色令本人难以忘却，他就是冥王杰迪。不为别的，就因为他的必杀技：血镰、断头血崩、血缚、充血爆、血池地狱、死亡协议……几乎所有的必杀技都是以血为媒介。而更为逆天的是，他用的都不是被攻击者的血，而是其本人的血！每一招都是那么自然、那么华丽、那么爽快，甚至可以说“赏心悦目”。不是为了暴力而流血，不是为了视觉冲击而流血；仅仅是为了追求一种个性、一种标新立异。对此，我佩服就两个字。这便是游戏与血的上等结合，是游戏能被称为“艺术”的筹码。

□文/神崎真之介



一击必狩

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

万众期待的MHP2终于按时降临，其水平有目共睹，相信在看到这篇攻略时广大猎人已经奋战多时了，在这里对一些基础的系统和武器怪兽进行一下简单的介绍，希望能对猎人们有所帮助，也希望能有更多的玩家能够喜欢上这个游戏，共同加入与自然与巨大怪兽搏斗的行列，那么，废话不再说，猎人们，做好准备，拿起自己的武器，Let's hunter!

□文/虎马

PSP	本刊译名：怪物猎人P2nd			CERO C
	CAPCOM	5229日元	2007年2月22日	
动作	UDM	日版	1~4人	800Kb

农场

继承前作，在农场可以为玩家提供各种素材，省去了玩家很多探索素材的时间，需要花费PT点数可以为农场的各种设施升级，应积极升级。



矿点：可以获得矿石，随着游戏的进行会逐渐增添升级选项，可以获得更多的开采点，同时也可以获取更高级的矿石，升到顶级时除了红莲石和狱炎石之外所有矿石都可以在这里开采出来，升级用的各种铠石也主要是在这里出产，附加的矿坑爆破需要给白猫一个炸弹（炸弹一定要带在身上），炸弹威力越高获得的矿物也越好，由于大爆弹G的合成素材可以在村中买到，因此可积极炸矿。优先升级的目标。

蜜箱：直接取得蜂蜜的设施，同时有可能得到虫的死骸级别越高取得的蜂蜜会更多，对回复药需求量比较大的后期战斗有很大帮助。

蘑菇树：直接采集蘑菇，会有低概率出现一些装备所需要的混沌茸，其他的蘑菇用处并不太大，可以暂缓升级。

草丛：可以直接捕捉各种虫子，越高级可以捕捉到的虫子越高级，基本上所有的虫子都可以在这里捉到。附加的砸树需要看准时机进行输入，三种锤对时机的要求依次增高，但是得到的报酬质量也越高。

垂钓点：可以钓鱼，级别越高垂钓点越多，除了特定的防具春夜鲤之外游戏里武器装备对鱼类的需求量并不高，因此也不是太重要的采集点，附加的捕鱼机需要消耗网才能使用，

猫猫探险队：给喜欢探险的白猫一定点数就可以让它去探险，完成一次非采集任务（特别强调，采集任务完成多少次也不会有效）后就会回来并带来一些战利品，投入的点数越多得到的回报也越高。里面有相当多的关键道具都是在大部分时间里只能在这里获得，而且很多稀有道具也可以在这里比较轻松地得到，如果有多余的点数的话都投入到这里绝对是值得的。

冰洞：在最深处的冰洞需要把村长的任务完成到一定程度才会开启，里面可以用两个古龙骨开采出一些制造特别装备的素材。

猫料理

在自家厨房里可以选择，花费一定的钱可以吃到不同的料理，而根据选择的材料不同，可以附加各种辅助状态，当然如果选择不当也会有削减能力的负面状态，另外根据各种猫的擅长领域不同还可以发挥一些辅助技能，总体来说是比较有效的辅助手段。

具体的食材种类分布如下。



一只猫	
种类	材料名
肉	くず肉・坚肉・ゴムジャーキー
野菜	ふたごキノコ・ドテカボチャ・ジャンゴーネギ
鱼类	オンプウオ・骨タコ・ホタテチップ
谷物	ジャリライス・フラヒヤ麦・ミックスビーンズ
果实	オイルレーズン
乳制品	粉吹きチーズ・ネンチャクリーム
酒	ホピ酒

两只猫	
种类	材料名
肉	七味ソーセージ・ワイルドベーコン・サイコロミート
野菜	ヤングポテト・まだらネギ・マイルドハーブ・スライスサボテン
鱼类	スネークサーモン・ブリカブト
谷物	顽固パン・大雪米
果实	北风みかん・フルーツジャム
乳制品	クヨクヨーグルト・熟成チーズ
酒	フラヒヤビール

三只猫	
种类	材料名
肉	ミートワゴン・マトングレート・ガブリブロース
野菜	激辛ニンジン・棍棒ネギ・西国パセリ
鱼类	くの字エビ・兜ガニ・スパイクフグ
谷物	ウォーミル麦・クック豆・ウマイ米
果实	冰树リンゴ
乳制品	猛牛バター・チリチーズ
酒	パニーズ酒

四只猫	
种类	材料名
肉	ガビアルカルビ・プリンセスポーク・龙足
野菜	炮丸レタス・五香セロリ・レアオニオン
鱼类	大王イカ・女王エビ・ピンクキャビア
谷物	ココット米・マスターベーグル・古代豆
果实	炎热マンゴー・长寿ジャム
乳制品	ロイヤルチーズ
酒	ブレスワイン

五只猫	
种类	材料名
肉	ギガントミート・龙头・リュウノテール・キングターキー
野菜	シモフリトマト・キングトリュフ・オニマツタケ
鱼类	千年蟹・たてがみマグロ・红莲鲷
谷物	ソウルビーンズ・黄金米・ヘブンブレッド
果实	エメラルドリアン
乳制品	幻兽チーズ
酒	黄金芋酒



↑猫饭有很多加成作用，大战前必备。

攻击伤害

本系列游戏的伤害计算都是相当复杂的，并且近程武器和远程武器使用的是两套完全不同的计算方法，因此单从数值上是表现不出两种武器之间对怪物造成伤害的差异的。简单来说就是每种武器计算伤害时都要先除上一个系数，而且每种攻击动作都会有相应的系数，而每个怪物的每个部位对不同种类的伤害都有一个修正系数，因此是否攻击到弱点对整体的伤害会有很大的影响。

属性攻击

属性攻击和物理攻击是分开计算的，虽然每一种怪物的每一个部位对不同的属性耐性都是不同的，但是属性攻击最少也是0，而绝对不会出现负值，也就是说，在物理攻击力和斩味槽相同的情况下无论附加哪一种属性无论对战哪一种怪物造成的伤害都不会比无属性的武器少，和通常的物理伤害一样需要进行折算，不过相对简单很多，只需要把游戏中显示的数值÷10即可。

斩味槽

所有近战武器都有一个斩味槽，对武器的物理攻击力和属性攻击力都有修正作用，象征武器的锋利程度，分别用不同颜色来标记，深红、橘红、黄、绿、蓝、白，伤害修正依次增加，而长度代表耐用性，每攻击一定次数就会消耗一部分，大剑的防御和铳枪的炮击也都会消耗响应的斩槽，可用相应的技能来抵消这一负面效果。



↑不同的武器斩味槽各不相同，同时也有技能可以进行修正。

攻击类型

游戏里的物理伤害分为斩击属性，打击属性，子弹属性，不同的武器具有不同的攻击属性，而不同怪物的不同部位对不同属性的攻击会有不同的耐性，另外一些特定的部位破坏也需要特定的属性，比如怪物的尾巴都需要斩击属性才能切落，而盾蟹的背壳只能用打击属性破坏。其中单手剑、双剑、大剑、太刀和铳枪的所有攻击都是斩击属性，而战锤和狩猎笛是打击属性，弓箭射出去的箭和弩枪的子弹是子弹属性，而用箭的斩击是斩击属性。骑枪比较特殊，同时拥有两钟属性，会自动选择攻击力高的计算，但是经过调整后打击属性只有72%的伤害，造成的伤害并不明显。

所有炸弹都是无属性伤害，对任何怪物的任何部位造成的伤害都是恒定的。



异常状态

本游戏可以施加在怪物身上的异常状态有四种，分别是中毒、麻痹、睡眠和眩晕。而所有异常状态的发动都是由积蓄值来实现，每当发动属性攻击都会产生一些积蓄值，而当积蓄到一定程度就会进入该异常状态并且清空积蓄值，同时积蓄值的临界数值增加。如果在一段时间里没能再发动该属性攻击积蓄值就会缓缓下降，因此有时就会出现虽然发动很多次属性攻击但是一场战斗下来怪物也没有进入过异常状态的情况，所以说使用异常状态武器时最重要的就是保证连续的伤害输出，这点非常重要，不然附加的属性将无法发挥最大甚至完全无法发挥作用。

近身物理攻击有三分之一发动，弩的异常属性弹通常会附加比较高的附加值，而弓箭的每一剑都会造成微量的积蓄值。

中毒后怪物的体力会不断下降，在中毒状态中依然还会积累积蓄值，并且完全不会下降，因此对于毒属性来说连续性的伤害输出更是这一属性武器的生命线，如果使用得当，甚至可以保证怪物直到死都在中毒状态。

麻痹后怪物将完全无法行动，并且受到的物理伤害会变为通常的1.2倍，要注意的是在麻痹状态时并不会再增加麻痹属性的积蓄值。

睡眠后怪物将停止行动并且会不断恢复体力，但是这之后受到的第一下伤害会变为平时的三倍，配合爆弹和技能将造成恐怖的伤害。

眩晕为战锤和狩猎笛所独有的异常状态，使用除了战锤的旋转攻击和狩猎笛的三连击之外这两种武器的所有攻击只要打中怪物的头部（速龙王和野猪王是全身任何部位）都会积蓄一定的眩晕值，到达一定限界就会进入眩晕状态，在眩晕状态怪物将和倒地状态一样失去任何抵抗能力。

掌握所有武器 成为合格的猎人

多种多样的武器一直都是怪物猎人系列的一大特色，熟练使用每一种武器是每一个猎人的必修课，而每一种武器都有属于自己的特性，和各种怪物结合起来就有不同的相性，当然，由于对应掌机的特性而对怪物以及武器的特性都有所调整，使得基本每一种武器都能应付所有的怪物，但是依然还存在哪种武器对付哪种怪物最合适的情况，而再加上技能属性的配合更是变化多端。





而在这里就将对每种武器的基础性能和特色进行一下解说，另外，对于下面出现的参数进行一下解说，爆发伤害能力指的是该武器在短时间里所造成的伤害，越高越有利于“定龙”，而有效控制范围则是武器的攻击范围，越大则越容易攻击到一些部位破坏部位，有效伤害输出则是在玩家能力完全发挥出武器能力的情况下所能造成的平均伤害，武器防御性能则是武器的防御能力，越高防御到攻击完全防御的情况越多，防御的范围也越大，持武器时速度代表武器的机动性，出收武器速度则是进入和脱离战斗的能力，两项团队作战能力则代表武器在多人战时发挥的作用，无辅助战斗是没有其他辅助道具和技能所能发挥的作用。



剑刃的风暴 武士之魂

基础性能

类型：剑士 攻击种类：斩击
爆发伤害能力：★★★
有效控制范围：★★★☆
有效伤害输出：★★★★☆
武器防御性能：——
持武器时速度：★★★★
出收武器速度：★★★☆
团队辅助性能：★
团队作战能力：★★
无辅助战斗力：★★★

武器特性

新加入的人气武器，虽然失去大剑一刀两断的强大魄力，但是获取了非常高的攻击频率，而且由于在斩破系太刀数值合理入手相对简单，因此在可以说在初中期太刀都是相当实用的武器，无论是破坏部位还是连续打击都是手到擒来。独特的练气槽则是鼓励进攻的系统，每当击中怪物就会积蓄一定气槽，而在平时则是慢慢下降，当积蓄满了之后在一段时间里攻击力上升，并且气槽不会下降。

虽然太刀是大剑的派生武器，但是两者的使用方法却相差很远，其实可以说太刀发挥的作用比较接近双刀的预期效果，牺牲防御力和一定的攻击速度换取了更高的单位伤害，使用方法也和单手剑类似，有所不同的是一旦抓到机会便可以利用纵斩与直刺连续不断地发动进攻，如果说大剑的主旨是在战斗中寻找机会一击脱离，太刀就是找到机会就要抓住这一弱点拼命地攻击。

除了“心眼”和“高级耳栓”这两个技能对于太刀来比较重要，其他方面并不需要太多的辅助，也属于单兵作战比较突出的武器，而到了组队作战时除非前卫都是太刀系的武器，不然疯狂的刀光通常会把同伴也一起掀飞，虽然伤害输出很优秀，但是相信多数人还是不愿意和这样的“狂战士”组队作战。

操作方式

动作	指令
纵斩	△ / 收刀状态方向键+△
直刺	○
练气斩	R / 收刀状态时△+○+R ※可连续三段，消耗练气槽
翻滚	×
后跳斩	△+○



致命的一刀斩 力量型武器的代表

基础性能

类型：剑士 攻击种类：斩击
爆发伤害能力：★★★★★
有效控制范围：★★★★
有效伤害输出：★★★
武器防御性能：★★★★
持武器时速度：★★
出收武器速度：★★★☆
团队辅助性能：★
团队作战能力：★★
无辅助战斗力：★★★★★

武器特性

高爆发力的攻击，一击便可以对怪物造成巨大伤害是大剑的最大特色，而且由于剑刃够长在破坏各种部位上也是比较得心应手，防御方面在硬指标上也是所有武器里最优秀的，虽然需要消耗一定量的斩味槽，但是几乎可以完美防御住所有攻击，防御后所造成的硬直也是最短的，所有攻击动作中都会附加钢身效果，只要防御力够高可以从容地面对多个敌人的围攻。不过由于攻击频率的低下所以属性攻击所造成的伤害比较不明显，整体的伤害输出并不是很出色。

虽然冲到怪物脚下连续进行左右斩击的拼血打法也是体现大剑特色的途径之一，但是由于蓄力斩的加入，大剑更加重视对攻击时机的把握，更多使用的是一击脱离式的战法，所以总体来说适合对付那些可攻攻击时间比较短动作又不是那么迅速的怪物（比如说雄火龙）。

作为非常基础的武器，基本上除了“心眼”这一技能也并不需要什么其他的辅助了，而且在某些时候没有“心眼”反而是件可以提高伤害输出的好事（比如说用水大剑对付黑铠龙时），在组队时对队友的支持并不明显，特别是如果有使用单手剑的队友通常会把队友打飞，因此在组队战中大剑可以发挥的作用通常会打点折扣。

操作方式

动作	指令
纵斩	△ / 收刀状态方向键+△ ※按住不放进入蓄力斩
横斩	○
防御	R / 收刀状态时△+○+R
翻滚	×
上斩	△+○
防御斩	防御中○



用暴风雨般的炮弹 将怪物淹没

基础性能

类型：弓手 攻击种类：子弹
爆发伤害能力：★
有效控制范围：★★★★★
有效伤害输出：★★★
武器防御性能：——
持武器时速度：★★★★★
出收武器速度：★★★★★
团队辅助性能：★★★★
团队作战能力：★★★★
无辅助战斗力：★★

武器特性

作为最基础的远程武器，由于部分武器加入了连射技能，轻弩在伤害输出和经济性上增添了一个等级，消耗单发子弹可以在瞬间造成连续的打击效果，无论是部位破坏还是主力打击都相当地出色，不过总体来说依然是属于一个比较尴尬的位置，作为支援武器比不上弓箭稳定，作为伤害型武器伤害输出又比重弩要低很多，但是机动性极强，相对比较安全，总体来说是更合适单兵作战的武器。

在武器强化中三个选项分别是加长枪管，加装消声器以及可变瞄准镜。加长枪管可以增加一定攻击力和弹道的稳定性，消声器则只在多人组队战时发挥作，可以使使用者更不容易成为被攻击的目标，配合隐秘技能是对于弩手来说是比较有效的保护。

由于弩装的防御比较低又不可防御，因此和怪物的位置就变得异常重要，围绕怪物进行迂回，一直保证在安全区域进行攻击，而在对付怪物吼叫这一点来说位置更是要点中的要点，由于很多怪物发怒的一瞬会大声吼叫而在怒状态的攻击又是出奇地高，处理不当就很可能被一招秒杀（在防具性能并不是很突出的情况下），吼叫时滚入相对安全的区域则可以保证以较小的代价躲过攻击，不同怪物的安全区域大多是脚下，具体的情况还要在战斗中自行掌握了。如果没有足够多子弹和素材的支持那么轻弩肯定无法发挥全部的战斗力，远程武器对付一些怪物自然也是配合高级耳栓会事半功倍，因此也是一个比较麻烦的武器。组队时多数轻弩都可以使用异常状态弹和恢复弹进行一下比较有限的支援，但是伤害输出不够高这一点始终是一个比较致命的问题，如果不追求最速的效率也算是一个合格的后方支援武器。

操作方式

动作	指令
射击	△
上弹	○ / 收弩状态时△+○+R
翻滚	×
瞄准	R
砸击	△+○



结构复杂的火器 火焰与爆炸的浪漫

基础性能

类型：剑士 攻击种类：斩击
爆发伤害能力：★★★
有效控制范围：★★★★☆
有效伤害输出：★★★★☆
武器防御性能：★★★★☆
持武器时速度：★
出收武器速度：★★
团队辅助性能：★
团队作战能力：★★
无辅助战斗力：★★☆

武器特性

虽然作为骑枪的派生武器看起来和骑枪非常接近，但是操作方法却完全成另一个体系，在所有武器里也可以算是最复杂的了，由于输入方向和不输入方向的△攻击效果完全不同，在位置的控制上更是要求玩家有一个非常明确的认识和精密的操作，炮击的上弹时机更是一个考验，总体来说是难学更难精的武器，但是由于炮击攻击和三连击之间配合可以实现在不丢失位置情况下的连续定点攻击，如果使用熟练后掌握好位置关系和炮击的使用该武器的伤害输出之高会让人有意外的惊喜。

虽然操作相差比较大，但是主体作战思想和骑枪类似，即找到有利位置后以稳固的防御和怪物进行周旋，而且由于上刺可以直接转入防御状态，在怪物进行吼叫时其他武器都是束手无策，但是铳枪却可以利用这一特性化险为夷，作为最大特色的击龙炮和炮击具有无属性和火属性的双重攻击判定，对付相当一部分怪物都能造成比较大的伤害，但是在使用时机上相当难以把握。

在技能和道具的搭配上和骑枪相似，但是由于炮击的存在使得这一武器对“炮术师”这一技能和斩味槽的依赖更高，技能搭配和作战方式都很难做到两全齐美。虽然在队友的配合下可以解决很大一部分问题，但是在团队作战时击龙炮常对队友的站位产生非常大的负面影响而经常被排除在组队名单之外，纯高手向武器。

操作方式

动作	指令
冲刺	方向键+△
直刺	△
炮击	○
防御	R / 收枪状态时△+○+R
后撤步	×
上刺	防御中△
上挑刺	△+○
上弹	防御中○
龙击炮	防御中△+○



坚实的移动堡垒 在正面攻防中寻找机会

基础性能

类型：剑士 攻击种类：斩击/打击
爆发伤害能力：★★★
有效控制范围：★★★★
有效伤害输出：★★★★
武器防御性能：★★★★★
持武器时速度：★
出收武器速度：★★
团队辅助性能：★
团队作战能力：★★★★
无辅助战斗力：★★★☆

武器特性

攻击方式简单有效，但是效率极高，唯一同时拥有两种攻击属性的近战武器，早期作品中能够单人完全封锁怪物行动的恐怖武器，继MH2中被大幅削弱后，这次骑枪的综合性能有所回升，虽然攻击力依然受限，但是攻击频率有所加快，使用得当的话还是有连续对怪物造成硬直的可能，遗憾的是这次加入的新怪物大多属于速度型，对于机动性比较差的骑枪来说多数情况下都会比较被动。

和大家想像中不一样，机动性严重不足的骑枪在防御性能的硬指标上也并没有大剑高（有少量攻击大剑防御后不会掉血出大硬直而骑枪会，并且大剑的防御硬直也要低于骑枪，），但是270度的防御范围和相对好用的防御中攻击使得它成为了最稳定的武器，由于收纳武器的速度极慢因此一直保持攻击状态是一大关键，用三连刺后的后撤步取进行以目标为中心的环行运动，配以坚实的防御。另外，冲刺攻击具有防风压抗打击的特性，在很多时候可以弥补机动性的不足起到逃命的作用。

对付个别怪物需要“防御性能+1”的支持，是否使用强走药也有一定的影响，但是总体来说对道具和技能的倚赖性并不高，优秀的防御性能使得这一武器对装备的防御要求也不是那么严格，对付很多怪物是最容易达成无伤的武器。在进行团队配合时和单手剑一样对队友没有什么太大的辅助作用也不会添什么麻烦，是相当合格的前卫型武器。

※注意点：骑枪虽然具有双重攻击属性，但是由于打击属性有72%的攻击修正，因此对付铠龙和甲壳系的敌人并不占有什么太大的优势。

操作方式

动作	指令
直刺	△ 可连续三段
上刺	○ 可连续三段
防御	R / 收刀状态时△+○+R
后撤步	×
冲刺	△+○ ※附加钢身效果
冲刺终结	冲刺中△
冲刺取消	冲刺中○



以旋律作为武器 站在同伴背后的战士

基础性能

类型：剑士 攻击种类：打击
爆发伤害能力：★
有效控制范围：★★★☆
有效伤害输出：★★
武器防御性能：——
持武器时速度：★★★
出收武器速度：★★★
团队辅助性能：★★★★★
团队作战能力：★★★
无辅助战斗力：★★★★★

武器特性

作为新加入的武器在自身的战斗力上实在是没有什么可以值得期待的地方，看起来数值和战锤近似，实际造成的伤害基本只有战锤的1/3，但是吹奏辅助效果的能力是其他武器绝对无法比拟的，使用得当可以省去大量的辅助药品并使战斗过程更加轻松。游戏中一共有七种音色，每种笛子会拥有其中的三种，每三或四种音色的组合可以达成一定的效果。

具体到操作来说，首先要说的是单人作战的情况下和大剑没有什么太大的区别，只不过伤害输出很成问题就是了，相信也没有人会单人使用狩猎笛一人去和怪物作战，而组队战时如果队伍中没有人使用战锤的话，狩猎笛的主要任务也就是在空隙中进行吹奏，而伤害输出这一点则还是不要太勉强，有战锤的话则应该积极攻击头部，以辅助达成眩晕效果。

由于自身就可以附加各种辅助效果，因此辅助道具和技能可以说是完全不需要，不过由于本身战斗力就很弱，即使加上那些辅助效果也依然难以有什么太大的气色，而在团队战中一把狩猎笛发挥的效果是和参加人数成正比的，两人合作可能表现不如两个攻击系武器，但是四个人中如果有一个狩猎笛的使用者的话，那么战斗力是成几何倍数增加的，不过由于使用音色和队友的技能搭配以及作战风格有很大的关系，如果之间缺乏配合作用也不会太明显，而且附加的技能虽然在缓解作战压力上有相当大的作用，但是真正对于提高狩猎效率来说并不是非常明显。对于追求刷素材的队伍显得有些鸡肋，不过如果是为了和好友一起追求游戏乐趣的话那么这将是一把非常有意思并且是非常有意义的武器。

自身有效	
效果	旋律
移动速度UP	白→白
钢身效果	紫→紫 白→白　后　白→白
千里眼	紫→紫后 紫→紫 蓝→蓝→青

团队有效（红 能力上升系）	
效果	旋律
攻击力强化【小】	白→红
攻击力强化【大】	紫→红→红
防御力强化【小】	红→黄
防御力强化【大】	红→绿→红 红→青→青→紫
体力增加【小】	红→蓝→白
体力增加【中】	红→红→青
体力增加【大】	红→蓝→红→紫

团队有效（绿 体力系）	
效果	旋律
体力回复【小】	紫→绿
体力回复【中】	绿→紫→黄
体力回复【大】	绿→绿→紫→青
体力回复【小】&解毒	白→绿
体力回复【中】&解毒	绿→蓝→紫→蓝
体力回复【中】&消臭	绿→白→青
回复速度【小】	绿→绿→黄
回复速度【大】	绿→红→绿→紫
精灵王的加护	绿→黄→紫→黄

团队有效（蓝 对飞龙系）	
效果	旋律
风压减轻	蓝→蓝→红
风压无效	蓝→蓝→绿 蓝→青→蓝
风压完全无效	蓝→蓝→黄→紫
强走效果【小】	白→蓝
强走效果【大】	紫→蓝→蓝

团队有效（黄 属性强化系）	
效果	旋律
属性攻击力强化	黄→蓝→黄→白
火耐性强化【小】	黄→红
火耐性强化【大】	黄→蓝→白
水耐性强化【小】	黄→蓝→紫
水耐性强化【大】	黄→蓝→蓝→白
雷耐性强化【小】	黄→青→紫
雷耐性强化【大】	黄→黄→蓝
冰耐性强化【小】	黄→白→青 黄→白→青
冰耐性强化【大】	黄→紫→青 黄→绿→紫
龙耐性强化【小】	白→黄
龙耐性强化【大】	紫→黄→黄

团队有效（青 耐性系）	
效果	旋律
听觉保护【小】	青→青→红
听觉保护【大】	青→青→绿→紫
寒冷无效&耐雪	青→青→黄
暑热无效	青→绿→青
眩晕无效	青→蓝→紫
麻痹无效	青→黄→黄
耐震	青→黄→青

操作方式

动作	指令
扫打	△ / 收刀状态方向键+△
砸击	△+○
磕击	○ ※可连续三段
翻滚	×
开始演奏	R / 收刀状态时△+○+R
演奏1	演奏中△
演奏2	演奏中□
演奏3	演奏中△+○



百步穿杨！集多重特性于一身的远程武器

基础性能

类型：弓手 攻击种类：子弹 / 斩击
爆发伤害能力：★★★
有效控制范围：★★★★★
有效伤害输出：★★★★
武器防御性能：——
持武器时速度：★★★★★
出收武器速度：★★★★★
团队辅助性能：★★★★
团队作战能力：★★★★☆
无辅助战斗力：★★★☆

武器特性

新加入的远程武器，舍弃了弩枪系烦琐复杂的子弹设定，变成了三种类型攻击方式和四种附加瓶子的安装，其中强击瓶为强化物理攻击力到1.5倍，各种异常状态瓶将为每一箭提供固定的微量积蓄值，需要注意的是在安装上属性瓶之后武器原有的攻击属性就会消失，不会出现同时拥有两种属性的情况。另外需要说明一下的是蓄力是对物理攻击和属性攻击都有加成，LV123的之间关系基本是0.5/1/1.25，因此虽然LV1的攻击速度比较快，但是造成的伤害会非常小，合理使用不同段数和不同种类的攻击进行搭配是非常关键的一点。

贯通攻击只射出一支箭，但是在飞行轨迹上会造成多次伤害，每一次的伤害都是相同的，具体的攻击次数依照等级而定。

扩散攻击会射出一排呈扇型的箭，每支箭的攻击力都一样，具体的箭数会依照等级而定，由于本身攻击修正比较低，加上太过分散不容易定点打击，因此在对付中型和大型怪物时的物理伤害是非常不理想的，不过相对的，由于同等级下发出的箭数最多也最容易命中，因此属性和异常状态攻击上是最有效率的。

连射攻击会射出垂直排列的一排箭，最上面一支攻击力最高，其他的相对攻击力较低，具体的箭数会依照等级而定，由于攻击点集中，物理伤害修正也相对比较高，因此在对付各类怪物都有比较好的效果。

在使用上对应不同的攻击方式有不同的使用方法，贯通需要寻找怪物最长的一条线，通常从头穿到尾或者从两翼之间穿过是最好的选择，而扩散的话则尽量从怪物的侧面发动攻击，以属性和异常状态攻击为主，

虽然强击瓶可以有效加强伤害输出，但是在经济不够宽余时不使用伤害输出也没有什么太大问题，三种异常状态瓶的使用在单人时效果也不是特别明显，总体来说是独立作战很强的武器。团队中有把弓箭的话站在前方的人不会有太充实的安全感，但是无论是异常状态的加成还是攻击输出的补充都是比较优秀的。

操作方式

动作	指令
拉弓	△ / 收弓状态方向键+△ ※按住可三段蓄力
斩击	○ / 收刀状态时△+○+R
瞄准	R
翻滚	方向键+×
后撤步	×



大地的一击 无情地击碎一切防御

基础性能

类型：剑士 攻击种类：打击
爆发伤害能力：★★★★
有效控制范围：★★★
有效伤害输出：★★★☆
武器防御性能：——
持武器时速度：★★★☆
出收武器速度：★★★★
团队辅助性能：★★☆
团队作战能力：★★★
无辅助战斗力：★★★☆

武器特性

锤的操作比较简单，但是使用方法相对来说却比较复杂，攻击方式也非常丰富，可以在瞬间造成巨大伤害，也可以在一段时间里提供持续的伤害，虽然无法进行防御，但是机动性并不算差。不过由于旋转攻击的存在一般来说属性加成都不算高，在一定程度上限制了这个武器作用的发挥。另外由于是打击系武器，虽然无法断尾，但是在对付铠龙和岩龙这些耐斩击攻击的怪物时可以发挥比较大的作用。

总体来说攻击都要围绕蓄力攻击展开，一段蓄力打击和二连击都相当实用，如果武器附加的属性比较高则可以积极使用回旋攻击，发现大的破绽后可以依照情况使用三连击或终结攻击，回报相当可观，如果有打头的机会更是不要放过，砸晕后继续三连击在有多把锤子的时候甚至可以让怪物毫无还手之力。要注意的是扬击和横打威力极低，除了一些特殊情况一般没有使用的必要。



在道具和技能辅助这点上来说，有强走的话则会舒服很多，没有的话也不至于像双刀那样有决定性的影响，也没有什么技能是专门为锤子所配备的，相对是很稳定的武器。组队时虽然很多攻击都有吹飞同伴的效果，但是可以击晕怪物的能力可以给同伴提供更多的攻击机会，间接增加了攻击机会，总体来说虽然在多数情况下持续伤害输出量并不高，但是在团队作战，特别是对战甲壳类怪物时还是可以占有一席之地。

操作方式

动作	指令
扬击	收刀状态时△
砸击	△ ※可三次
横打	○
蓄力	R / 收刀状态时△+○+R
翻滚	×
打击	一段蓄力中松开R或按下△ ※附加钢身效果
二连击	二段蓄力后松开R或按下△ / 回旋攻击前三圈中△ ※附加钢身效果
回旋攻击	三段蓄力中输入方向键的同时松开R或按下△ ※附加钢身效果
终结攻击	三段蓄力中不输入方向键松开R或按下△ ※附加钢身效果
本垒打	砸击第三段 / 回旋攻击第三圈后△ ※附加钢身效果



弹幕展开！以火力取胜的移动炮台

基础性能

类型：弓手 攻击种类：子弹
爆发伤害能力：★★★
有效控制范围：★★★★★
有效伤害输出：★★★★
武器防御性能：★
持武器时速度：★
出收武器速度：★
团队辅助性能：★★★★
团队作战能力：★★★★★
无辅助战斗力：★★

武器特性

牺牲机动性换取攻击力的远程武器，这把武器的最大特点就是两个字——烧钱，虽然在攻击输出上相当可观，但是在弹药上的花费也是一个相当惊人的数字，单看起来可能并不特别的明显，但是连续几场下来那花费也是相当让人心疼的，因此单人使用的话负担实在过重。而且由于机动性过低，在单人对战大多数怪物时搭配了盾牌也难免毫无还手之力一直被连死的命运。加上在面对硬仗时和轻弩一样需要熟练的子弹调和技术，也是颇需要使用技巧颇为麻烦的一把武器。

在改造上和轻弩基本一致，只是消声装置变成了盾牌，加装盾牌后在没有动作时可以自动防御来自正面的攻击，有效避免被秒杀，但是这种防御没有完全防御的能力，受到任何攻击都会有相当一段时间硬直并且消耗一部分体力，同时不会受防御能力强化这一技能的影响，因此也不能太过依赖。

由于机动性的低下，重弩对走位和攻击时机的要求更加严格，虽然可以加装盾牌，但是在判断失误被怪物正面攻击时依然是一件非常危险的事情，被大群杂兵盯上后也是凶多吉少，

弩枪子弹效果	
名称	效果
通常弹	最基础的子弹，攻击稳定，LV1威力极小但是无弹数限制，LV3具有多段攻击的效果，LV2则是多数弩炮最基础的攻击方式。
霰弹	在中近距离形成大范围弹幕，威力并不突出，但是控制范围优秀，主要用于清杂兵和破坏部位。
贯通弹	会对飞行轨迹上的物体造成连续打击效果，LV1是对付中型怪物的利器，LV2和LV3则是对付大型怪物的主力。
彻甲榴弹	击中后爆炸，攻击属于无属性，对任何怪物都造成恒定伤害，并且攻击力不依附于弩炮本身的攻击，并且可以把潜砂状态中的砂龙和水中状态的水龙直接打至上浮状态。
扩散弹	击中后散落出数个小爆弹，无属性伤害，对付一些防御力高的怪物的主力伤害输出子弹。
属性攻击弹	附加属性攻击的子弹，并且有多段打击效果，对特定的怪物有特效。
异常状态弹	附加异常属性积蓄值。
回复弹	为击中的目标回复体力，对怪物同样有效。
捕获用麻醉弹	把体力低下同时中陷阱的怪物麻痹捕获。
染色弹	命中效果同染色球

总体来说除了对付水龙这样行动过于迟缓的怪物，并不建议在单人的情况使用重弩这种武器，起高伤害输出的特点之前已经说过，在子弹支持的依赖性这一点上来说重弩比轻弩是有过之而无不及，不过由于有盾牌远程武器最惧怕的怪物吼叫反而不是太大的威胁，在充分发挥最强攻击武器这一点上倒可以考虑使用各种子弹强化的技能。在团队作战中虽然有弓箭的加入但是重弩依然无愧于最强远程支援武器的称号，如果队中有一个高水平的重弩手不光是整体战斗时间会有所缩短，连续对怪物造成硬直这一点更是让同伴有更多的安全感。

操作方式

动作	指令
射击	△
上弹	○ / 收弩状态时△+○+R
翻滚	×
瞄准	R
砸击	△+○



华丽的战场之舞 最强的攻击利器

基础性能

类型：剑士 攻击种类：斩击
爆发伤害能力：★★★
有效控制范围：★★
有效伤害输出：★★★★★
武器防御性能：——
持武器时速度：★★★★★
出收武器速度：★★★★★
团队辅助性能：★
团队作战能力：★★★★
无辅助战斗力：★★

武器特性

极高的攻击频率，鬼人化之后附加的全钢身状态，制作的初衷应该只是单手剑的攻击强化版，可是由于鬼人乱舞以及超绝一门的存在使得这一武器成为了大部分龙属性弱点怪物的第一杀手，虽然由于太刀的加入这点变得并不是那么地突出，不过双剑依然无愧于速杀武器的称号。由于那近乎于恐怖的攻击频率在属性攻击上是这把武器的生命，物理攻击相对来说并不是那么地重要。使用上双剑并没有太多的注意点，寻找鬼人化的机会，找到怪物的弱点属性连续进行乱舞攻击，在造成硬直后继续保持攻击，这一套路简单实用。不过如何能迂回到怪物的弱点并且能够有时间发动乱舞攻击是需要在实战中反复实践才能掌握的技巧了。

是否使用强走药对于这一武器来说差别是极其巨大的，磨刀石的消耗量也非常之高，因此这把武器拿来就用其实和单手剑的区别并不太大，而且没了防御还增加了被秒杀的可能，但是一旦有了强走药极其恐怖的伤害输出可在最短时间里解决大部分怪物，所以这是把严重需要辅助道具技能支持的武器。而在团队战，特别是在后期组队作战时多数情况都是主力的伤害输出，三把双刀加一远程的组合几乎可以锁死任何怪物的行动。

操作方式

动作	指令
斩击	△（可连续三段）
横斩	○（鬼人化状态有两段攻击）
鬼人化	R / 收刀状态时△+○+R
翻滚	×
突斩	△+○ / 鬼人化状态横斩第一段时△
上斩	翻滚中△
防御斩	防御中○
鬼人乱舞	鬼人化状态中△+○ / 鬼人化状态横斩第一段时○



狩猎场上的游击手 平衡性最佳的基础武器

基础性能

类型：剑士 攻击种类：斩击
爆发伤害能力：★★
有效控制范围：★★
有效伤害输出：★★☆
武器防御性能：★★★
持武器时速度：★★★★★
出收武器速度：★★★★★
团队辅助性能：★★
团队作战能力：★★★☆
无辅助战斗力：★★★★★

武器特性

攻击速度快，高机动，可防御，最不容易被连续技秒杀，在持武器状态下依然可以使用大部分道具，由于有伤害加成最不容易弹刀，能力最平均最易使用，由于本次在游戏最开始就为玩家准备了所有类型的武器，因此一直都是所有玩家必修课的单手剑这次的地位有所下降，加上"毒剑"和"封龙剑"两把强力武器制造上的困难和数值上的削弱，这次单手剑也并不是那么地万能，在中后期的实用价值并不太高，但是依然不失为最容易上手应对面最广的武器。

虽然在伤害输出上稍微有所欠缺，但是机动性是单手剑最大的武器，在游走中抓住每一个可以进攻的机会一点点积累对怪物的伤害是这一武器的关键，特



别是对战一些速度快攻击高的怪物时切忌贪刀，能持续造成伤害已经足够，为了多打一两刀而挨到致命攻击就得不偿失了。

除了对磨刀石的依赖性比较大，基本可以在没有任何辅助道具和技能的情况下发挥100%的战斗力，由于攻击范围比较小在破坏一些怪物的特殊部位时会比较困难，这时就需要一些道具的辅助。虽然没有直接对队友进行支援的能力，但是从几乎对其他人没有什么负面影响这一点来说已经是对队友最好的支援。

操作方式

动作	指令
斩击	△ ※可连续三段
横斩	○
防御	R / 收刀状态时△+○+R
翻滚	×
跳斩	△+○ / 收刀状态方向键+△ ※附加钢身效果
上斩	防御中△ / 翻滚中△
防御斩	防御中○
拔刀状态使用道具	防御中□

凶猛的怪物们 等待猎人的战斗

既然名字叫做怪物猎人，除了多样的武器其中的怪物也是相当丰富的，从最开始的以飞龙种为中心发展到现在多种系别的怪物同时存在，小到和猎人基本同等大小的麒麟，大到山一般的老山龙，而在这里则要介绍一下出现在游戏里的多数BOSS，虽然熟练掌握攻击规律需要到游戏里去掌握，但是这里提供的资料可以为玩家提供一些帮助，另外要说的是在弱点和属性的耐性一栏里仅仅是用最粗略的方式进行的概括，很多部位和属性造成的伤害相差都不太大，具体情况还要玩家们在实践里去摸索了。



←料理中的白猫，非人类生物中也不全是人类的敌人。



→最初的BOSS，玩家能否战胜它成功迈出自己猎人生涯的第一步？

速龙王系

攻击	★★	防御	★
体力	★	速度	★★★
弱点属性	冰	有效属性	火雷水
耐性属性	龙	无效属性	无
弱点部位	全身		
可破坏部位	无		
主攻击方式	飞扑、撕咬、突咬、喷吐(蓝速龙除外)		

动作比较快，攻击和行动方式基本等同于对应属性的普通速龙类，只不过会附加更多的异常属性攻击，并且攻防能力更胜一筹，在BOSS级怪兽中也属于最弱的一等，棘手程度还不如一些麻烦的杂兵集合，后期有了高级武器甚至可以形成秒杀。不会暴怒，在HP所剩不多时会停止和玩家的战斗主动换区，这时会恢复体力。在高位任务里经常和其他大型怪物同时出现，虽然能力并不高，但是经常扰乱到玩家的行动，应优先处理掉。

野猪王

攻击	★★☆	防御	★★
体力	★★	速度	★★☆
弱点属性	雷	有效属性	火雷冰
耐性属性	龙	无效属性	无
弱点部位	全身		
可破坏部位	无		
主攻击方式	冲撞、牙击		

有着新人杀手之称，在初期相当棘手的BOSS，攻击和普通的野猪近似，但是频率更高，并且有范围相当广的近身攻击方式（使用概率不高）。战斗中时刻保持在它的侧面，掌握住冲刺攻击后的空隙进行进攻的节奏就没有任何难度。后期一样会在大型怪物的任务中客串登场，扰乱程度远在速龙王之上，绝对是最优先"照料"的对象。暴怒后会喷出白烟，攻击力和速度也会有所上升，在HP所剩不多时会停止和玩家的战斗主动换区，换区后会睡觉恢复体力。

桃毛兽王

攻击	★★★☆	防御	★★★
体力	★★★☆	速度	★★★
弱点属性	火	有效属性	冰
耐性属性	水雷	无效属性	龙
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	头、爪、尾		
主要攻击方式	抓击、扑击、突进、三连击		

新加入的牙兽种怪物，样子和很多招数都非常搞笑，攻击力和体力比较突出，但是攻击之间的间隙都很大，总体来说难度并不高，安全区域在侧面和后方，不求部位破坏的话集中攻击后腿是比较稳妥的做法。三连击后躺在地上和飞扑后趴在地上的时候也都是非常好的进攻时机，胀起腹部进行防御的开始和结束都对前方有攻击判定，趁这机会集中攻击后腿和尾巴即可，三连击的首尾动作附带震地效果，在一定范围内会进入硬直并且自动收起武器，不过一般来说威胁不大，迅速用翻滚躲开即可，暴怒时脸和屁股会变为红色，并且在暴怒瞬间会发出恶臭气体，在他身边的话则会进入不能使用恢复道具的异常状态，利用支给品里的除臭剂或者等待一段时间后可以解除该状态。战斗中有时它会停止和玩家的战斗，做出寻找什么东西动作，之后会寻找并吃下蘑菇，这时将附加喷吐攻击，在不同场景会有不同的效果，不过准备动作明显，威胁不大，然而在它寻找蘑菇时如果在地图上放置过麻痹、毒、睡眠生肉的话它就会主动去吃这些肉从而进入异常状态，可积极利用这一特性有效限制它的行动。



沙龙王

攻击	★★☆	防御	★
体力	★★★	速度	★★
弱点属性	无	有效属性	水雷冰
耐性属性	龙	无效属性	火
弱点部位	脖背腹（斩打弹）		
可破坏部位	鳍		
主要攻击方式	连续喷吐(砂中)、喷吐、冲撞、嘶咬		

只出现在沙漠地区的怪物，攻击特点和普通的小沙龙基本一致，沙中的飞扑100%附加麻痹效果，除了在沙中潜行的行动比较麻烦之外其余能力都是比较差的，甩尾、冲撞、喷吐和撕咬攻击速度都极慢，稍微掌握一下就可以从容应对。尤其是防御力极低，一旦到了陆地上完全就是被玩家连击至死的对象，因此如何把它从沙地中打出来就成为了关键，除了使用音爆弹这种最简单直接的方法之外则需要对其进行追击，在每个场景中沙龙王的行动路线基本都是固定的，而每一周中必定会有两次停顿，但是我们不能停留在停顿的地点进行等待而是要保持一定距离在即将停顿时加速跑过去，这样它就有很高的几率发动喷吐攻击，趁这时候攻击它的背鳍部分就可以很快把它打出沙地。如果对自己的技术有信心的话也可以站在它的行进轨道上使用大剑的蓄力斩或战锤的三段蓄力攻击。愤怒时嘴中会喷出白烟，攻击力上升比较明显，但是速度增加不大，打法不需要太多的改变。在体力所剩不多的时候背鳍会耷拉下来，要注意的是背鳍被破坏后这一特征会变得非常不明显，同时也会逃走去睡觉补充体力。



大怪鸟

攻击	★★☆	防御	★★★
体力	★★☆	速度	★★★
弱点属性	水	有效属性	雷冰
耐性属性	火	无效属性	龙
弱点部位	腹翼（斩）、头腹翼（打弹）		
可破坏部位	耳（对头造成两次硬直）		
主攻击方式	甩尾、突击、啄击		

玩家最初遇到的中型怪物，新人杀手二号，具备飞龙系最基础的攻击动作，在初期的攻击防御都是相当高的，不过由于经常会挑衅发呆所以相当好对付，平时最具威胁的甩尾攻击只要保持在它的侧前方就会安全许多，不过暴怒的飞扑攻击没有任何先兆，并且对新人具有极高的伤害，在侧面攻击翅膀是比较妥当的方法，另外，在非暴怒状态下使用音爆弹将会进入一段时间的硬直，并出现掉落物，但是之后立刻会进入暴怒状态。

毒怪鸟

攻击	★★☆	防御	★★★
体力	★★★	速度	★★★
弱点属性	火	有效属性	无
耐性属性	水龙冰	无效属性	龙
弱点部位	背腹尾（斩）、头（打）、头尾（弹）		
可破坏部位	头（对头造成两次硬直）		
主攻击方式	飞扑、撕咬、突咬、喷吐(蓝速龙除外)		

使用毒攻击的怪鸟，毒喷吐对于大剑和骑枪等重型武器有非常大的威胁，而偷盗能力也是相当让人头疼的地方，甩尾攻击的范围也是超乎寻常地大，但是自身攻击力相对要低一些，当高抬头开始鸣叫时表示要使用闪光攻击，这时防御或者在屏幕发白的那一瞬间使用翻滚也可以躲过，当头部的“灯泡”被破坏后闪光将失去效果，是攻击的绝好机会。

另外，当体力低下的时候将会“装死”，这时将会发动持续时间非常之长判定极其怪异的起身攻击。

电龙

攻击	★★★★	防御	★★★
体力	★★★★	速度	★☆
弱点属性	火	有效属性	无
耐性属性	水龙冰	无效属性	雷
弱点部位	头（斩弹）、脖（打）		
可破坏部位	外皮(对头造成两次硬直，对背造成两次硬直)		
主要攻击方式	护身电、甩尾、飞扑、电气喷吐（防御不能）		

新加入的牙兽种怪物，样子和很多行动迟缓，攻击方式单调，但是攻击力极其恐怖，而且体力相对来说非常之高，经常是一直都是玩家在攻击它，显得毫无还手之力，可是一旦有一点疏忽大意就会被一套攻击连至上猫车，甚至可能被一击必杀，因此对付这一怪物的最大要点是要稳健，绝对不能急躁，在有100%把握的情况下再出手，宁可多耽误一点时间也不要贪心那一两下攻击，特别是在暴怒状态，任何一个失误都将是致命的，只要能保持一颗平常心击倒它并不是什么太困难的事情。

主要的攻击方式同时也是使用频率最高的护身电是只有一段攻击判定的，只要防御住一下在身体带电光时还会失去攻击判定，因此使用骑枪或者铳枪附加防御性能+1的技能一直站在它脚下进行防御反击的话，对付它将是非常轻松的事情，只不过比较乏味就是了，实在苦手的玩家可以考虑这一方法。

由于电龙没有眼睛，所以在遭遇它的时候不会出现被吓到的情况，背向它奔跑时也不会是特别的逃命状态，因此也就没有了无敌时间极长的飞扑，这点需要万分注意。暴怒时嘴中会喷出白气，同时速度和攻击力上升，濒死时会长时间发呆，并且也有跛脚动作。另外，需要注意的是亚种红电龙除了亚种共同的体力攻击速度上升之外，弱点转换成了水属性，对火属性则是完全免疫。

霸龙

攻击	★★★★★	防御	★★★★★
体力	★★★★★	速度	★★★★
弱点属性	?	有效属性	?
耐性属性	?	无效属性	?
弱点部位	?		
可破坏部位	头、前爪、尾		
主要攻击方式	冲撞、潜地、熔岩攻击		

MHP2中加入的第二只全新怪物，在游戏发售之前完全是被包围在谜团中的怪物，甚至没有人知道它的存在，直到有玩家完成集会所的七星任务它的形象才大白天下，可算是MHP2中的最终BOSS。

在外形上接近轰龙和铠龙的合体全身都被极坚硬的甲壳覆盖，近战武器的攻击皆会被弹开，而且其攻击范围之光威力之高令人发指，截止到现在依然也没有什么太有效的应对方式，唯一快速有效的打法莫过于四把轻弩带满扩散弹和素材连续进行 轰击了。具体的打法还有待广大玩家去发掘了。

用霸龙素材打造的防具数值和技能都极其强大，绝对是顶级水平，而武器则都具有另一个非常突出的特点，而且和轰龙系列的武器完全相反——数值、属性和会心率都非常之高，但是相对应的，斩味槽则变得非常之不理想，该如何取舍就看玩家自己了，不过要说的由于弓箭这种远程武器没有斩味槽的设定，因此霸龙弓的能力高到了进入破坏平衡性的地步，究竟霸道到什么程度，玩家一看便知，绝对不会辜负“霸龙”这一名号。



雪狮子王

攻击	★★★★	防御	★★★
体力	★★★☆	速度	★★★★
弱点属性	无	有效属性	火雷
耐性属性	冰	无效属性	龙水
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	牙、尾		
主要攻击方式	护身电、甩尾、飞扑、电气喷吐（防御不能）		

虽然看起来与普通的雪狮子差不太多，但是真正战斗起来就将意识到它的可怕，速度极快，移动范围也非常大，经常会因为它的迅速行动来不及调整视角而被不知道从哪里来的攻击打到，因此与它的战斗推荐单手剑或者弓箭这种高机动性的游击武器，另外，正面的扑击和飞拳打击攻击判定都在比较远的位置，所以中距离是非常安全的，对这一区域有攻击判定的攻击只有扔雪球和喷吐冻气这两种，并且准备动作都极其明显，有充分的反应时间，因此使用远程系武器的话建议处在这一区域（前提是有耳栓技能，不然被吼到被接上这两招中的任何一招都是相当痛的），在战斗中有时它会做出“洗脸”的动作，这时会取消扔在它身上染色玉的效果，不过这一动作的效果是发生在后面抖动身体后，如果在它“洗脸”时用攻击使它产生硬直就不会失去效果。暴怒后攻击力和速度更是有明显的提高，并且没有任何准备动作在暴怒的瞬间就会发出吼叫，如果使用近身武器又正处在它面前的话，80%以上的概率会出现砸击和喷吐攻击，在防具性能不高时基本就意味着被秒杀，这点需要万分注意。



水龙

攻击	★★★★☆	防御	★★★
体力	★★★★	速度	★☆
弱点属性	火雷	有效属性	无
耐性属性	龙冰	无效属性	水
弱点部位	腹（斩打）、脖（弹）		
可破坏部位	背鳍（对腹造成两次硬直）		
主要攻击方式	护身电、甩尾、飞扑、电气喷吐（防御不能）		

是非古龙系怪物最大型的怪物，具有超级恐怖的攻击力和攻击范围，除了甩尾和冲靠攻击经常会以近乎莫名其妙的方式击中玩家，在将回到水中之前的奔跑发动时双脚也是具有攻击判定的，而且攻击力之高可以轻易打掉玩家一半以上的体力，甚至一招毙命，可算是潜在的隐藏必杀技。虽然命中率低下，但是俯身撕咬的攻击方式绝对具有一击必杀的攻击力。总之对付同级的猎人可以说是招招致命，并且经常会赖在水里不出来，近身系武器打起来会非常郁闷，相对的，由于陆地上的飞扑攻击的攻击力被调整到了近乎于可以忽略不计的地步，因此建议使用远程武器，在水中时也可以保证比较高的伤害输出，不过使用远程武器的话要非常注意经常会发生把水龙打死在水里的情况，当看到它进入濒死状态时还是要注意一下攻击的频率和速度。

让它从水里出来的方法除了等待它自己上来之外还可以使用音爆弹，弩炮使用彻甲榴弹击中它也有同样的效果，另外在没有被发现的时候使用钓り**カエル**这一道具也可以把它从水中钓起，并且会对它造成一定的伤害，甚至可以直接“钓死”，不过被用非常规方法打上岸的水龙一开始就会处在暴怒状态，要注意的是使用音爆弹或者彻甲榴弹时水龙并不是100%会上岸，而且根据经验来看，体力越低的情况下被炸上来的概率越低，在濒死的时候和沙龙一样背鳍会耷拉下来。

岩龙

攻击	★★★	防御	★★★★★
体力	★★★	速度	★
弱点属性	无	有效属性	水龙
耐性属性	雷冰	无效属性	无
弱点部位	腹（弹）		
可破坏部位	胸甲		
主要攻击方式	冲撞、甩尾、冲靠、毒气喷吐（防御不能）		

铠龙的幼体，擅长拟态，不过在现在的背景中那还是能让人一眼就认出来的，全身都极其坚硬，几乎任何物理攻击打上去都只有反弹的下场，但是这并不代表它的强大，过于缓慢的动作和不高的攻击力使它成为了飞龙种中实力最差的那一等，一般来说同等级的强度下和它的战斗都不会超过10分钟。唯一进化的一点就是学会了换区，而且钻地的换区方式非常隐蔽，在还不熟悉它的行动方式时还是多扔点染色球吧。

攻击方式上冲撞攻击发动速度极慢，甚至有时间上前砍几刀，除了被暴怒的吼定住以及太过贪刀上前追击时有可能被后续判定击中之外命中的可能无限近乎于零。冲靠攻击同样是给了玩家太长的先读时间，而且由于体型过小攻击范围也非常狭窄，只要不是恰巧打到身体弹刀的部位出现硬直也几乎是不可能中的一招。紧身范围的毒气喷射稍微有点威胁，但是只要不是太贪心一样没有危险，原来使用骑枪经常会被这一招击中，但是由于伤害的调整使得这一武器并不是首选，因此也基本可以无视。总体来说主要攻击方式都可以确认后再进行躲避。

暴怒时会喷出紫色的烟雾，并且喷出的毒气有可能变成睡眠气和爆炎气，濒死状态时虽然也会跛脚，但是并不常见，想要捕捉时还是需要多注意一点。

将军镰蟹

攻击	★★★★	防御	★★★
体力	★★☆	速度	★★★☆
弱点属性	无	有效属性	水龙
耐性属性	雷冰	无效属性	无
弱点部位	腹（弹）		
可破坏部位	背壳、爪×2		
主要攻击方式	爪击（前）、爪击（侧）、爪击（回旋）		

盾蟹的强化版，攻击力频率更高，攻击范围更大，动作也更迅速，不过和盾蟹相比失去了有效的对身后攻击判定，一直迂回在它的身后侧则不会有什么太大的问题。身后背负的贝壳一共有三种形态，击碎后可以分别在任务报酬中得到不同的素材，击碎一个则会换出一个新的，不过一只镰蟹最多只有两个壳，全都打碎后也不会再换新的。在洞窟内部增添跳上天花板喷水的攻击方式，不过只在背负铠龙头甲壳时才会发动。

对付它的时候尽量多攻击脚部，击倒后可以造成比较大的硬直，趁此机会可以发动攻击破坏部位或者攻击比较薄弱的头部，另外，非常不建议在单人时使用铳枪或骑强对付它，因为攻击频率过难有脱身的机会，弓箭等远程武器的伤害很低走位和攻击机会上也会显得比较困难，因为属于甲壳种，打击所早成的伤害是远大于斩击的。使用战锤连续蓄力攻击身后的贝壳是比较稳妥的做法。

暴怒时会伸出镰爪，不光是攻击速度和攻击力会提升，攻击范围也会加大，同时嘴中会吐出白色泡沫。濒死状态会吐出紫色泡沫，但是由于PSP的屏幕很小，需要仔细辨认才能发现。



黑狼鸟

攻击	★★★	防御	★★★
体力	★★★	速度	★★★☆
弱点属性	水	有效属性	无
耐性属性	龙冰	无效属性	雷火
弱点部位	头（打切弹）		
可破坏部位	耳、嘴、背壳、翼爪×2、尾		
主要攻击方式	冲撞、火球喷吐、前翻攻击、甩尾		

同样是只在村长任务出现的怪物，怪鸟的加强版，甩尾随机附加中毒状态，前翻攻击和雌火龙类似但是落点会有变化。在MHP和MH2中实力甚至匹敌金银火龙的强力怪物，这次的实力却有所下调，不光是攻击力下降到普通怪鸟的级别，肉质也从全身弹刀调整为只有背甲比较坚硬，不过当体力下降到一定程度后就会进入连续暴怒状态，不过好在这次的攻击力并没有前代中那么夸张，没有什么太大的危险。

其中甩尾和前翻攻击都具有毒属性，只不过甩尾攻击并不是100%附加，后跃时除了有风压之外还有吼叫效果，只防其中任何一样也一样会进入硬直，不过好在后续的攻击手段不多，也不用太在意，火球喷吐和雌火龙一样分单发和三连发，要注意的是三连发火球的顺序为中左右（以玩家的方向为标准），因此躲避时应优先向右侧闪躲，不然即使躲开第一发也难逃第二发的追击。另外它和大怪鸟一样有时会有挑衅的发呆动作，这是进攻的绝好时机。

它对毒属性是完全免疫的，毒武器完全没有任何效果。由于可破坏部位比较多，因此可多花些时间。



大名盾蟹

攻击	★★★	防御	★★★
体力	★★★	速度	★★★
弱点属性	雷火	有效属性	冰
耐性属性	水	无效属性	龙
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	壳、爪		
主要攻击方式	爪击（侧）、爪击（前）、飞升砸击		

新增添的甲壳种中型怪物，充分显示了本次新加入怪物的总体特色，即高跟踪性高速度，特定区域内超大的攻击范围，几乎所有的攻击判定全都集中在面前，并且攻击频率高跟踪性强，但是它自身的转向速度又很慢，因此和它进行战斗时的主导思想很明确，那就是迂回在身体的两侧（后方的话还是有一定风险），唯一能和它进行正面攻防的只有骑枪或铳枪。

除了主要的攻击方式之外还会下潜，下潜后的出现方式有三种，分别是原地、追踪和随机，如果下潜之后很长一段时间里都不再有反应则表示会在下潜的地方再次原地钻出，可以做好进攻的准备，而其追踪有相当强的追踪性，持单手剑时如果不积极进行滚动的话也有相当高的概率被击中。随机的情况是最棘手的，会从那里出来完全无从判断，不过只要尽量远离下潜的位置基本就可保平安无事，另外，在紧贴墙壁的死角部分是浮上攻击的死角，是比较安全位置。飞升砸击的范围比可见的更大，攻击力也很高，在近身发现这一招的话还是防御为好，另外由于身体都是坚壳组成，因此具有打击属性的战锤会对它造成比较大的伤害。

在它收成一团的时候全身防御力大幅度增加，扔出音爆弹可以对其造成很长的一段硬直，同时如果爪被破坏后这时攻击它的大抓也可以造成比较大的伤害。

雄火龙

攻击	★★★★☆	防御	★★★
体力	★★★	速度	★★★☆
弱点属性	龙	有效属性	水龙
耐性属性	雷冰	无效属性	无
弱点部位	头（斩打）、腹（弹）		
可破坏部位	头甲、翼爪×2、尾巴		
主要攻击方式	冲撞、甩尾、火球喷吐、飞扑（空中）		

怪物猎人系列的招牌怪物，本来在众多猎人的关照之下实力只属于二流，但是本次攻击力和MH2里一样被调至一个相当高的水平，同时极其容易进入暴怒状态，也就是说大部分时间玩家所要面对的都是强化状态的火龙，防御稍微低时经常会被秒杀，其艰难程度是可以想象的。而且由于雄火龙喜爱飞行，攻击的机会相对比较少，因此使用弓箭或大剑会比较有效率。

在攻击动作上需要注意的就是转身时的速度与攻击方式的关系，当火龙转身的速度比较慢的时候下一招将会是喷吐火球或飞扑，而比较快的情况必定是冲撞。另外后跃喷吐火球的攻击方式是具有一定跟踪效果的，如果想要翻滚躲过的话需要晚一些出动作。在它飞到空中时的飞扑除了攻击力高之外还会附加中毒和眩晕效果，即使不被一击必杀也难以支持下去，不过躲在它脚下的阴影处是绝对安全的，使用弓箭等远程武器时如果来不急的话只好收起武器用飞扑进行躲避了，如果是重弩的话则宁可使用自动防御也不要轻易收起武器，这一点一定要记住。

暴怒时的吼叫和濒死时的跛脚都是一贯传统。作为拥有两个亚种的怪物，苍火龙的耐性有点细微的变化，对水的耐性增高而对冰的耐性下降，而作为上位怪物的银火龙在耐性和肉质上有比较大的变化，完全不惧怕龙属性，只有雷属性为弱点属性同时斩击的弱点从头部转移到了翅膀。

轰龙

攻击	★★★★	防御	★★★
体力	★★★	速度	★★★★☆
弱点属性	雷	有效属性	龙
耐性属性	水	无效属性	火冰
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	角、翼爪×2、尾		
主要攻击方式	冲撞、撕咬、吼叫、回旋甩尾、投掷攻击		

新加入的强大怪物，攻击方式接近牙兽系与飞龙系的合体，攻击范围广，活动范围大，攻击力也很夸张，唯一的弱点就是体力比较低，但是在其体力所剩无几时的连续暴怒实在是太过可怕，很难有什么好的方法可以保证在有效攻击后全身而退。如果实在觉得太困难就是闪光和麻痹陷阱伺候吧，毕竟这次麻痹陷阱的门槛降得很低，素材都可以轻易购买到，调和的成功率又高达90%，算是提供给玩家的一个最后手段吧。另外在一面对一些特定墙壁使用冲撞时会被卡在墙壁上，如果防御性能够高的话可以故意站在相应的位置上引诱它来撞墙。

冲撞在远距离发动时具有极强的跟踪效果，即使飞扑有都可能会被打中，而近身的回旋甩尾则有前后左右360度的攻击判定，极难回避，同时几乎所有的攻击方式都是后半身没有攻击判定，但是尾巴却依然保持攻击判定，即使被断掉尾巴后依然没有改变。在近身战时尽量保证在它的前脚和后脚之间，并且滚动的响应尽量放慢。

暴怒时会主动向后大跳，并且发出吼叫，翼爪的前端还会闪现出红色的斑纹，攻击力和速度大幅增加。



炎妃龙

攻击	★★★★	防御	★★★★
体力	★★★★	速度	★★★★☆
弱点属性	龙	有效属性	水
耐性属性	雷冰	无效属性	火
弱点部位	头（斩打）尾（弹）		
可破坏部位	角、翼爪、尾		
主要攻击方式	冲撞、U字冲撞、甩尾、火焰喷吐、爆炎粉尘		

和一角龙一样是只有村长任务中才有怪物，总体来说和风翔龙类似，只不过护身风变成了持续消耗体力的护身火，消去方法也和风翔龙一样，不过它中毒的时间非常短，几乎没有发挥作用的空间，而中了闪光之后虽然会停止对玩家的攻击，但是不会停止攻击动作，完全没有规律的行动反而更加难以把握，只建议趁此机会磨刀吃药。而集中攻击头部后造成的熄火时间相对来说会长，可以趁此机会进行进攻。

要特别注意的是炎妃龙的冲撞有两种，一种是直线冲撞，一种是U字冲撞，其中U字冲撞的路线是固定的，但是如果按照躲避通常冲撞的方法去躲避则必定会被击中，而只要向相反方向躲避则可以安全避开，这点要十分注意，爆炎粉尘的位置并不固定，但是离它一定距离的2点钟方向是相对安全的位置，而且趁着出招的机会对着头部猛攻只要武器的伤害输出够高也能够成功取消这一招。

角的破坏限定龙属性的武器，并且当其体力在60%以下时才会破坏，尾巴同样为斩属性限定，需要体力在40%以下。古龙系还都有另一个特点，那就是不惧怕任何陷阱，因此也无法捕获。



炎王龙

攻击	★★★★☆	防御	★★★★
体力	★★★★	速度	★★★★☆
弱点属性	龙	有效属性	水
耐性属性	雷冰	无效属性	火
弱点部位	头（斩打）尾（弹）		
可破坏部位	角、翼爪、尾		
主要攻击方式	冲撞、U字冲撞、甩尾、火焰喷吐、爆炎粉尘		

炎妃龙的攻击和速度略微强化版，而且中毒时间更短，由于攻击方式完全是一模一样，打法上和炎妃龙基本没有任何区别。要注意的是在村长任务中和它战斗的舞台是火山和沼泽的夜间，这两个地图很多地方都比较狭窄，对于躲避它的冲撞和爆炎形成一定的困难。另外想要破掉它的角彻底封住护身火需要限定龙属性武器，在单机的情况下使用封龙剑绝一门是最好的选择，如果不追求破翼断尾的话使用黑之块做出的黑龙锤原形也是不错的选择。

双角龙

攻击	★★★★	防御	★★★★
体力	★★★★	速度	★★★
弱点属性	冰	有效属性	水雷龙
耐性属性	无	无效属性	火
弱点部位	尾（斩弹）脖（打）		
可破坏部位	角、尾		
主要攻击方式	冲撞、甩尾、扫尾、钻地		

攻击方式和大致的属性与一角龙基本没有任何差异，只不过属性的耐性有所变化，战术也和一角龙类似，近身武器可以卡角为基础，而远程武器则大多需要闪光或者高级耳栓的支持，毕竟以弩装的防御面对暴怒后的双角龙技术再高也是凶多吉少，一旦限制住行动的话远程武器连续打击弱点能力强的特点就体现了出来，集中攻击弱点的尾巴短时间内速杀也成了可能。另外，亚种黑角龙可算村长任务里体力最多，耐性最强的怪物。

风翔龙

攻击	★★★★	防御	★★★★
体力	★★★★	速度	★★★★
弱点属性	龙	有效属性	雷
耐性属性	火水	无效属性	冰
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	角、翼爪、尾巴		
主要攻击方式	冲撞、甩尾、风炮喷吐、风炮喷吐（空中）		

古龙系怪物的代表，被强风所包围的古龙，除了龙风压无效这一技能和狩猎笛吹出的风压完全无效这一效果之外，任何防风压的手段都被完全无视，并且一旦被刮到就会进入极长的硬直，接下来经常就是被后面的攻击形成连续技，而且远程攻击系的武器子弹一旦打到护身风的范围内都会被如数反弹对发射者造成一定伤害（有效的防护范围并不是很大，除了使用弓箭的扩散攻击其他的远程攻击方式并不是太容易被反弹），并且造成一小段硬直，对于远程武器来说这一小段时间就很可能换来致命的一击，因此去除风翔龙的护身风是对付它的首要重点和难点。中毒和中闪光状态中护身风都会消失，对头部的伤害到达一定程度造成倒地效果后也会在一定时间内取消风压的效果，在角被破坏后则永久性失去效果。

攻击动作上突进攻击的速度快但是范围小，横打甩尾的威力不大，风炮的准备动作也很长，总体来说在地面上的风翔龙并没有什么太大的威胁，破除风压是最大的关键。

作为古龙系的特点，在村长任务中时间超过25分钟后，并且体力在50%时就会撤退，下次接任务时体力和破坏情况都保留。因此在初期伤害输出不足时不必强求击倒，直接击退也可以得到任务的报酬。角的破坏限定龙属性的武器，并且当其体力在60%以下时才会破坏，尾巴同样为斩属性限定，需要体力在40%以下。

麒麟

攻击	★★★★	防御	★★★★
体力	★★★☆	速度	★★★★★
弱点属性	无	有效属性	无
耐性属性	龙水火冰	无效属性	雷
弱点部位	角（斩打弹）		
可破坏部位	角		
主要攻击方式	冲撞、落雷、Z字冲撞		

虽然是小型怪物，但是实力不容置疑，超快的速度使得和它对战时几乎没有吃药上弹的时间，暴怒之后尤甚，整场战斗都是在高节奏中完成。并且任何属性对它造成的伤害都非常之低，身体的抗打击能力也极强，只有打中弱点的角才有巨大的伤害，同时对麻痹属性免疫，毒属性造成的伤害微乎其微，只有睡眠属性比较有效，因此如果觉得困难的话依然可以使用炸弹战术……

主力的落雷攻击共有三种形态，一种是连续在原地落下的护身电，一种是集中在前方落下，还有一种是在八个方向轮流落下的散放闪电，Z字形冲刺在暴怒后具有非常大的威胁，由于位置和平时不同按照正常躲避冲撞的路线逃走就会被撞个正着，特别是在暴怒状态攻击力高速度快，在体力所剩无几的情况下经常被这一招"屈死"，可以防御的武器在这种时候还是尽量采取防御。

在濒死状态时会出现连续暴怒的现象，不过只要几次过后就不再会进入怒状态，可以安心战斗，但是有传闻说在它暴怒状态下打死后挖取稀有素材的概率会有所上升，实际情况依然还需要确认。



霞龙

攻击	★★★★	防御	★★★★☆
体力	★★★★☆	速度	★★
弱点属性	龙冰	有效属性	雷
耐性属性	无	无效属性	水火
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	角、头、左肩、右肩、背甲		
主要攻击方式	毒气释放(不可防御)、喷吐攻击(不可防御)、舌头攻击		

最初碰到这个怪物时一定会有很多玩家会完全摸不到头脑，虽然攻击方式很简单，而且速度很慢，但是隐身效果的存在使得玩家基本无法先读它的行动，莫名其妙地就会被打中。消去隐身状态的方法第一就是同时破坏它的角和尾巴，角虽然没有体力限制，但是需要限定龙属性的武器，而尾巴则要在体力在30%以下时才能断掉，另外就是对它的头部造成一定伤害后也会在一段时间里取消隐身状态。

喷吐出的液体分别有两种特性，烟雾状的将附加防御降低状态，液体状的则瞬间将玩家的耐力槽减到最低，前者还算比较好办，而后者如果没有带着烤肉G的话则将陷入相当大的困境，后跳的喷毒攻击对前方的攻击判定极大，在身体前和侧面几乎没有避开的可能，更是不可防御技，在很多时候只能硬吃下这一招，所以对付它时解毒药也是必备物品，而舌头的攻击附带偷盗效果，虽然主要偷取目标是药品烤肉这样的食品，但是防偷盗的技能对它竟然无效！特别是把把烤肉和解毒药偷走更是要命，总之是一个非常让人烦心的对手。



老山龙

攻击	★★★★☆	防御	★★★★
体力	★★★★★	速度	☆
弱点属性	龙	有效属性	雷火
耐性属性	水冰	无效属性	无
弱点部位	腹（斩打）逆鳞（弹）		
可破坏部位	角、头、左肩、右肩、背甲		
主要攻击方式	踩击、冲撞		

超巨大的怪物，具有极高的攻击力和体力，仅仅只是前进就能对玩家造成巨大的伤害，虽然一开始可能会有些摸不到头脑，不过稍微熟悉一下后基本就是一个被玩家攻击的沙袋，对技术没有信心的话可以一直攻击头部，如果追求高伤害的话则可以穿上防风压套装攻击腹部，整体过程单调而乏味。在前进过程中，有高台可以跳到它的背上，可以挖取三次素材，并且支给品中的"对巨龙爆弹"也只能安放在这里。

在最后的区域老山龙会主动进攻城墙，城墙的耐久度减到0同样为任务失败，玩家需要积极进攻以减缓进攻的速度，同时有多个可供使用的大型器具，其中击龙炮的攻击力最高，但是每隔一段时间才能使用一次，炮台需要使用支给品中的专用炮弹，而大炮则需要搬运营地里的炮弹进行发射，威力尚可，多人时远程单位和狩猎笛的使用者可以多搬运几趟，只是中途有红速龙的阻挡。

如果在时间用完后它的HP在50%以下时就会自动撤退，同样算做战斗胜利，但是和其他古龙不同的是下次完成该任务时体力和破坏情况不保留。所谓的逆鳞就是背甲上从左数第二根尖刺。



金狮子

攻击	★★★★★	防御	★★★★
体力	★★★★	速度	★★★★☆
弱点属性	冰	有效属性	无
耐性属性	水	无效属性	龙火冰
弱点部位	头（斩打弹）		
可破坏部位	角（两次破坏）、尾		
主要攻击方式	连续拳击、闪电喷吐、Z字前扑		

在MH2中以秒杀能力著称的强大野兽。主要攻击方式除了一招攻击判定集中在身前的回环拳击之外基本只是雪狮王和桃毛兽王的合体，只是速度还要更加迅速，虽然平时能力并不算太突出，暴怒后能力却呈几何倍数增长的怪物，顶级防具150的体力也经常被一招掀翻，虽然这一次攻击力有所下调，但是依然非常恐怖。擅长使用雷属性的攻击，安全区域是身后，除了发怒时的那一声吼后连接后跳可以对玩家形成威胁之外其他的攻击都对这一区域基本没有攻击判定。但是身前则是极其恐怖，不光是多种飞行道具，Z字形的前扑更是难以躲避。

暴怒后的特征在所有怪物中也是最明显的，全身会显露出金色的纹路，并且会爆发出斗气，这也是为什么这一怪物被称为“金狮子”。

要注意的是尾巴被破坏后将不再进入金狮子状态，威胁一下变小很多，但是尾巴的破坏限定冰属性，并且还要在金狮子状态才有效，需要积蓄的伤害高达3000（基本相当于一只村长级别的铠龙），因此如果非多人情况下破坏还是比较困难的，必要时可避过该状态再进行战斗。



紫蟹

攻击	★★★★☆	防御	★★★★
体力	★★★★★	速度	☆
弱点属性	龙	有效属性	雷火
耐性属性	水冰	无效属性	无
弱点部位	体（斩打）头（弹）		
可破坏部位	钳、贝壳		
主要攻击方式	踩击、镰击、液体加浓		

和老山龙类似的巨大甲壳类怪物，脚在踩下时附加震荡效果，对于近身系武器来说是一个相当烦人的设定，虽然不会造成直接伤害，但是会形成相当一段时间的僵直时间。背壳在破坏后可以获得老山龙的角，在老山龙任务出现比较困难的情况是唯一得到老山龙角的方法，但是在单人情况下伤害输出不够，过于集中攻击背壳可能导致任务失败，因此并不推荐。整体打法也和老山龙类似，以脚为攻击对象击倒后集中攻击头部，任务能否完成主要看伤害输出，近战武器的话最好配上放震效果以换取更高的伤害输出。

和老山龙一样可以在中途跳到它的身上，可以挖取并放置对巨龙爆弹。但是会被它的液体加浓击中，要进入时一定要记得把体力加满，不然很可能被一炮秒杀。

钳的破坏需要先把四只角分别打至红色状态，之后再都打至深红状态，最后再打晃动任意一只脚两次所有脚恢复平时的颜色，在外观和攻击方式上不会有任何影响，但是在任务报酬中会有素材追加。



铠龙

攻击	★★★★	防御	★★★★
体力	★★★	速度	★★
弱点属性	龙水	有效属性	无
耐性属性	雷冰	无效属性	火
弱点部位	脖（斩）腹（弹）无（打）		
可破坏部位	胸甲		
主要攻击方式	催眠气体、冲撞、爆炎喷射、甩尾		

岩龙的成体，虽然全身的甲壳硬度有所减弱，普通的铠龙并没有什么太大的特色，由于催眠气体自身没有攻击力，之后可追加的攻击也没有太高的伤害，因此身体下面是相当安全的区域。相反在其他位置则会经常进行冲撞难以抓到攻击的机会。而亚种黑铠龙的特色非常鲜明，属性中只惧怕水属性，其他的属性近乎完全免疫，而且使用爆炎喷射和爆炎气体的概率非常之高，因此打法也有比较大的变化，主要围绕在四周以喷吐时攻击翅膀为主。

攻击的动作很缓慢，但是一招一式都有非常高的伤害，特别是暴怒时的吼叫之后再进行追击的连续技通常具有秒杀的效果，特别是黑铠龙的情况下，在上位的情况几乎是没有什么防具能够硬吃一记“米加粒子炮”的，因此强烈建议没有防御的武器在对付铠龙时搭配高级而栓这一技能。

对于打击属性来说除了脚和翼对全身所造成的伤害是完全一样的，而斩击系武器则需要攻击腹部才有比较大的伤害。而黑铠龙的斩击弱点转移到翅膀。另外胸甲被击破后的腹部对物理攻击和属性攻击的耐性都会大减。



浮岳龙

攻击	?	防御	?
体力	?	速度	?
弱点属性	?	有效属性	?
耐性属性	?	无效属性	?
弱点部位	?		
可破坏部位	?		
主要攻击方式	?		

如同一座山一样，是否将会登场依然是未知之数的巨大怪物，与老山龙一样是攻击方式单一行动迟缓的类型，压杀和吸入攻击同样具有能将猎人们一击必杀的攻击力，身体里栖息着无数具有麻痹能力的大雷光虫对猎人们进行骚扰和攻击。根据MH2里的表现来看，这次应该一样会是在古塔出现的怪物。

从现在的情况来看多半会是游戏推出很长之后才放出的下载任务，想要见到它的玩家可能还要等上一阵。

黑龙系

攻击	?	防御	?
体力	?	速度	?
弱点属性	?	有效属性	?
耐性属性	?	无效属性	?
弱点部位	?		
可破坏部位	?		
主要攻击方式	?		

系列的最终BOSS，传说中的怪物，共有黑龙、红黑龙、祖龙三种形态，虽然已经有需要这种素材的武器装备出现，但是截止到现在出现条件依然还是谜，根据以往的经验不会有什么太大的变化，依然是攻击力和防御力惊人但是攻击规律相对简单，比较看伤害输出的怪物。而作为最终的敌人所能造出的武器防具也因该属于顶级水平。其中红黑龙和MH2中新加入的祖龙则分别擅长火和雷属性的攻击，耐性不够高的话则随时会有被秒杀的可能。

一角龙

攻击	★★★★	防御	★★★
体力	★★★★	速度	★★★
弱点属性	冰雷	有效属性	无
耐性属性	火	无效属性	水龙
弱点部位	尾（斩弹）脖（打）		
可破坏部位	角、尾		
主要攻击方式	冲撞、甩尾、扫尾、钻地		

只在村长任务里出现的怪物，攻击力和速度都很出色，并且经常潜地给玩家的攻击造成极大的麻烦，不过在一些特定地方当它使用冲撞时会被卡在墙上造成一段比较长的硬直，趁此机会可以发动进攻，不过当头上的角被打断之后会失去这一特性。得到的战利品中“一角龙之心”是相当珍贵的素材，不过上位任务里的盾螃破掉背壳后也有概率得到。

整体攻击方式可以说是破绽比较小的，冲撞的追踪性比较强，甩尾攻击的判定又非常难以掌握，加上下潜的速度又很快且没有什么先兆，几乎是没有绝对的安全区域可供玩家寻找，从身体侧后方发动进攻可算是最有效率的做法了。

在非暴怒状态时对潜在地下的角龙使用音爆弹会出现类似其他怪物中落穴的效果，跳出时再加以闪光弹可以形成长时间的硬直效果。在被卡到墙上时会随机出现掉落物，其中有可能捡到一角龙之心，遇到时一定不能错过。在它的尾巴上并没有什么太珍惜的素材，可以不必强求断尾。再有，落穴对它没有任何效果，想要捕捉时请使用麻痹陷阱。



雌火龙

攻击	★★★☆	防御	★★★
体力	★★★	速度	★★★
弱点属性	龙	有效属性	雷
耐性属性	冰	无效属性	火
弱点部位	头（斩打）腹（弹）		
可破坏部位	头、翼爪×2、尾		
主要攻击方式	冲撞、火球喷吐、甩尾、前翻攻击		

与雄火龙相对照的怪物，经常成双成对地一起出现在任务中，由于不喜欢乱飞，总体来说比雄火龙容易对付得多，而且这一次在耐性和动作上几乎没有任何的改动，完全和前作是一模一样。由于逆鳞和棘是需求量比较大的稀有素材，所以经常是被玩家虐待的对象。相信从前作过来的玩家可以轻松自如地将它斩于刀下。新玩家也应该可以比较轻松地掌握它的攻击方式。

在攻击方式上总体来说速度并不高，给玩家反应时间相当多，转身的特性与雄火龙一致，前翻攻击和黑狼鸟类似，但是有时会使出两连击，由于太过喜欢使用喷吐火球的攻击方式，经常保持在一个位置，因此相对来说比较容易对付，但是和电龙有类似的地方，经常会被连续的攻击，特别是前翻攻击一招秒杀。

需要注意的是在断尾后攻击范围也会相应变小，因此可以积极断尾，有时它会在体力消耗不多时回到巢穴睡觉，这时可以趁机进行偷袭。亚种中的金火龙与银火龙一样弱点位置和属性都发生改变。





SOUL CRADLE ソウル クレイドル 世界を喰らう者

PS2	本刊译名：灵魂摇篮 世界吞噬者			CERO A
	日本一	7140日元	2007.2.15	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	522KB

世界吞噬者惊现!!

本款作品的游戏系统个性十足，玩家可以通过自己的努力将破坏世界的巨人打倒，也可以依靠自己的武力征服世界，多结局的设定使本作值得喜欢战略游戏的玩家拿出大量时间研究……　□文/雪飞

磨刀不误砍柴工，大战之前苦锻炼 小队作战系统精妙值得认真研究

编成菜单

部屋入替え： 整组替换出场的部屋，不过那些已经被锁定的部屋不会发生变化，因此在替换部屋前玩家可以将需要的保留的部屋事先锁定。

部屋编成： 在这里可以调整部屋出战成员，装备部屋效果，改变部屋名称，选定主人公所用部屋类型，还可以锁定部屋。

僚强化： 可以使用GP点数购买、强化、解雇同伴，还可以给同伴改名。

部屋效果： 使用GP点数买卖各种部屋效果。

ギクコマンド： 使用GP点数买卖各种道具。

强化试练： 进入强化试练提升部屋和人物能力。

战斗知识： 游戏方法指南。

战斗指南

必杀技： 就是人物的固有技，STM80%以下时可发动，有使用次数限制，战斗时在通常攻击后追加发动。

连携技： 特定的人物配置 可以发动，STM80%以下可发动，有使 用次数限制，“受动发动型”即被攻击后自动发动的连携技。

战技： 战斗地图技，其中的攻击技不受反击，根据部屋领袖决定使用的种类，同种族同职业成员同房间人数决定使用次数，战技随使用次数增加升级，部分战技威力加强。

远距离攻击： 领袖是射击型和魔法型的部队，可以进行远距离攻击，如果被攻击部队中没有射击型、魔法型成员，则不能反击。另外还有部分特殊型成员可以进行远距离攻击。

攻击相性： 攻击类型间存在相性关系，相性越好可以给予伤害越高，部队攻击相性由领袖攻击类型决定。

攻击类型	近接型	射击型	魔法型
近接型	—	强	弱
射击型	弱	—	强
魔法型	强	弱	—

数值说明

STM	人物的持久能力，每次行动都会消耗，不做任何行动直接待机可以补充，STM数值越高，部屋的战斗力越强。STM80%以下时可以使用必杀技和连携技。
POT	部队战斗能力。
ACT	人物的行动力，决定部队行动顺序和移动力。
ATK	人物的物理攻击力。
DEF	人物的物理防御力。
HIT	人物的命中率，数值越高越容易命中对手。
INT	人物的魔法攻击力。
RES	人物的魔法防御力。
SPD	人物的速度，数值越高越不容易被敌人命中。

强化试练

在这里可以强化部屋，打倒BOSS后能力提升，完成20层部屋强化试练后，部屋配置人数加一，连续完成强化挑战可以得到额外的PR奖励。在强化试练时召唤免费，部屋效果不会消除，规则对己方不利时候可以得到PR奖励。

道具使用

本作的道具不仅在战斗中可以使用，在街道对话和商店中也可以使用。

城市会话	
道具	效果
ケンカする	战斗发生，胜利后得到金钱
盗む	盗窃市民物品，失败后交付和解金
蹴る	被市民怨恨，下次战斗中作为敌人增援出现
合体させる	战斗发生，胜利后能力上升
诱拐する	战斗胜利后，市民成为部下
商店	
道具	效果
ケンカする	与店员战斗，商品槽最高时，商品级别上升
盗む	盗取商品
手をつなぐ	与店员关系改善，购入商品价格1%减少，卖商品时收入增加1%，最高为20%

BUG

在进行一周目游戏时，进入与最初世界吞噬者菲努（**フィーヌ**）战斗MAP“挑战世界吞噬者”时，此时在战斗中我方全灭，之后的选项中选择了“欲**する**”并击败菲努，之后在部队编成组建部队的“部屋”数仅有2个，无论剧情如何发展，都不会增加。

回避方法：全灭后不要选择“欲**する**”，万一不慎选择，请在战斗中败给菲努。

人世间无休止的争斗，平和再次崩坏
数百年的纷乱，只能诉求于力量去平息？



200年前，一个神秘的黑影率领3个巨人突然出现，霸王麦迪安之女莱娜率领人们与拥有强大力量的巨人们进行了一场殊死之战，最后“影”被消灭，而3个巨人也失去了动力，但这些被后人称之为“世界吞噬者”的巨人们依旧是人们所恐惧的对象……



少女达内特与主人公同岁，十七岁的她这些年来一直勤修武功，自认为可以独当一面进行战斗，可是莱娜大人却似乎不这么认为，一直不肯让达内特加入守卫隐之里的部队，因此达内特对很受莱娜大人青睐的主人公很不服气。今天又是主人公与达内特进行训练战的日子，两个小伙伴进行训练对战的具体次数对达内特的记忆来说绝对是个挑战，连猜了多次也没能说出准确的数字。达内特的记忆力一直是个问题，甚至连村民的名字她都记不住，唯一能让她将姓名牢记在心的只有莱娜大人一个。

被命运选中的男人自然不会失败，这次的训练战再次以主人公取胜告终。主人公与达内特来到隐之里已有十年，这十年来一直勤练武艺，现在终于可以参加战斗了。莱娜大人将这一消息告诉二人后，达内特兴奋得欢呼雀跃。为了增强两人的战斗能力，莱娜特意让达内特选择自己爱用的武器，兴奋的达内特不加思索就选择了轻巧的短剑作为兵器，短剑虽然端小，但是轻盈飘逸，足以展现出少女的战斗之美，是达内特这样的妙龄少女居家旅行的必备良品。而被命运选中的主人公则没有选择武器的权利，直接从莱娜大人手中得到一把黑色的大剑。这把大剑并不简单，在其中封印着二百年前在世界横行的死神基古。莱娜将它交给主人公是为了让主人公与基古融合，让主人公得到力量，还可以借助基古的力量消灭世界吞噬者。基古自二百年前战败后，一直被封印在这把剑里，但是他的精神却没有受到任何打击，更没有丝毫改过自新的意思，与主人公刚一融合便企图霸占主人公的身体。虽然与基古融合主人公得到了力量，但是如果主人公继续追求得到更为强大的力量，则会逐渐失去对自己身体的控制权，最终将身体奉献给基古。这二百年来，莱娜一直在寻找着可以利用基古之力的命运之子，终于在十年前遇到了主人公，而在抚养主人公成长的这十年间，世界上的隐之里纷纷消失，恐怕也都是世界吞噬者的杰作，如果继续这样发展下去，世界将持续衰退并最终走向灭亡，因此莱娜把主人公与基古融合看成是头等大事。达内特对莱娜大人的做法有些意见，因为她一直认为自己比主人公强，与基古合体自己更为合适，甚至觉得莱娜似乎是有些偏心。不过主人公是上天安排的命运之子，宿命决非是达内特反对便会发生改变的。

夜晚刚刚转换“宿舍”的基古梦见了自己当年指挥着世界吞噬者破坏世界的场景，主人公也看到了他的美梦。第二天得到基古力量的主人公带上小伙伴达内特奉命出发，向沉睡在大地上的巨大世界吞噬者进发。达内特的记忆力果然惊人，睡了一觉就忘记了基古的存在，她这样虽然失去了不少美好的记忆，但是其实也不错，至少不会被忧伤的过去束缚。对世界吞噬者感兴趣的并非只有主人公一行，一个头戴假面具的男人和一个浑身绷带的酷似霸王的男人也在远处观察着世界吞噬者。奉命看守世界吞噬者的莱多王国骑士团副团长科霍特听到主人公一行要消灭世界吞噬者，简直不敢相信自己的耳朵，以为眼前的这对少男少女是疯子，但为了完成任务还是向主人公一行发起攻击，可惜他和骑士团的骑士们太弱了，三两下就被主人公解决。面具男和绷带男趁主人公与骑士团战斗之时，唤醒了世界吞噬者，但他们似乎无意战斗，唤醒世界吞噬者后便飘然而去。主人公一行立即投入新的战斗，然而世界吞噬者的实力则令人恐怖，一出手便将主人公一行打倒在地，狡猾的基古则怂恿主人公接受自己的力量，主人公虽然实在但并不是傻子，自然不会这么简单的上当。受伤的并不只是主人公一行，骑士团副团长科霍特也因为看守不力，得到了降职处分……



真是屋漏偏逢连夜雨，初次挑战失败的主人公一行离开不久，便遇到了一名自称是伊多的怪人打劫。伊多这个名字在其他人看来是响亮无比，代表着拥有强大魔力的法师，但对初出茅庐的主人公和几乎没有记忆力的达内特来说，只不过是一个普通的代号而已。结果可怜的伊多成了大家的出气桶，被主人公一行狠狠地教训了一顿。

由于世界吞噬者不认识自己以前的主人，这让基古颇为不满，因此基古告诉主人公绯泪晶是世界吞噬者的克星。生性好逗的基古还欺骗傻乎乎的达内特，随便指了一棵大树，让她自己在树下挖掘，达内特毫不怀疑地相信了基古。在奥斯提卡城主人公被门卫阻拦禁止通过，战斗之后让敌人领教了主人公的实力，这里商业组织的代表库拉斯塔还出面热情款待主人公。在主人公与基古大吃大喝享受人生之时，可怜的达内特还在那棵大树下拼命挖掘。库拉斯塔看中了主人公的战斗能力，以绯泪晶为代价与主人公合作讨伐水栖族，并将得力部下莱宾和利塔利划拨给主人公。

来到水栖族的地盘后，主人公遇到一名非常可爱的小朋友，他非要众人捉迷藏，结果打乱了主人公一行的偷袭计划，大量的水栖族士兵蜂拥而至。让主人公一行意想不到的是，水栖族竟也以打倒世界吞噬者为己任，目的相同的双方真是大水冲了龙王庙。回到奥斯提卡城向库拉斯塔汇报情况后，库拉斯塔决定让莱宾和利塔利长期跟随在主人公左右，一起完成打倒世界吞噬者的宏愿。离不开姐姐的莱宾立即出言反对，但听到这也是自己姐姐的愿望后，莱宾虽然心中并不情愿，但还是接受了这个命令。

从世界吞噬者方向传来大地的怒吼，主人公一行立即赶回世界吞噬者处。在这里发现一名青年正在独自挑战世界吞噬者，但他的攻击却毫无效果。此时王国骑士团团长带领士兵赶到，神秘青年巧妙地把主人公也拉下水，使骑士团向主人公发起攻击，自己则趁乱溜走。不过主人公一行也并非等闲之辈，冲出重围的主人公一行紧紧跟随着神秘青年，一路追踪到木隐之森。在追逐的过程中，达内特和莱宾显示出了种族的优势，把主人公远远地甩在了后面。

在木隐之森的深处是山贼的基地，神秘青年名为安多鲁夫，是山贼的首领。在他的撮合下，主人公一行与水栖族和解并决定联手消灭世界吞噬者。在山贼团内部似乎并不团结，副首领夏玛与安多鲁夫仿佛有些过节，在睡觉前安多鲁夫还特意提醒主人公不要大意，以免在夜晚被人摘去头颅。

与水栖族和解的主人公返回基地，在莱多王国再次遇到伊多，没有记性的达内特怎么也想不起他，使他的自尊心受到了严重伤害。大怒的伊多召唤出部下向主人公一行挑衅，但他的部下好像并不想战斗。虽然很轻松地再次击败伊多，但是这次骚乱却引来了骑士团副团长和源源不断的大量士兵，主人公一行只好暂时撤退，重返山贼基地再做打算。没有存在感的利塔利为众人带来了一个非常重要的情报：骑士团团长的儿子在七年前被水栖族拐走，有可能的话似乎可以从这里入手，利用主人公与水栖族的合作关系与骑士团化敌为友。夜晚基古又梦到了自己的过去，梦见自己杀死了一名名为伊多的面具法师。

清晨发现夏玛带领部分山贼离去，似乎要去袭击奥斯提卡城，安多鲁夫提议分兵两路，自己去阻止夏玛，主人公一行去找水栖族。但爱姐狂莱宾则不能同意，非要自己亲自前往奥斯提卡城，善良的主人公深受感动，决定先把水栖族的事放在一边，陪莱宾先去奥斯提卡城。幸亏主人公一行行动迅速，赶到奥斯提卡城时，夏玛和山贼并未入城，安多鲁夫也救出了莱宾的姐姐由佛丽亚，由佛丽亚对这位



达内特

主人公青梅竹马的小伙伴，精灵族少女，腕力惊人，但记忆力超差。与主人公一起踏上旅途，是一名值得信任的好伙伴。

莱宾

奥斯提卡城的门卫，与达内特一样同为精灵族少年。极度恋姐，不肯与姐姐分离，但最终接受雇主的命令与主人公同行。

利塔利

库拉斯塔的部下，没有存在感，从事谍报活动的一流好手，善于融于周围的环境，与莱宾是同僚。擅长使用回复辅助魔法。

由斯特

全部是女性，栖息在水边的种族“水栖族”的精英。由于与主人公目的相同，因此随队共同行动。非常喜欢小孩，溺爱皮内。

多丽修

正义感和责任感极强的少女，一直以为自己是富豪的女儿，但其实却另有隐情。与主人公联手对抗山贼后，加入队伍共同旅行。

搭救自己的帅哥也颇有好感。从库拉斯塔处得知莱多国王正在大量购买绯泪晶，夏玛袭击奥斯提卡城很可能也是为绯泪晶而来。绯泪晶早已是世界禁用的危险品，国王大量购买难道是有什么阴谋吗？带着这个疑问，主人公一行来到水栖族营地。在这里众人见到了骑士团团长的儿子，原来他就是当日为水栖族报信，导致主人公一行奇袭计划失败的小皮内。皮内在水栖族的照料下茁壮成长，女战士由斯特对他更是溺爱，为了他甚至可以去努力丰胸。虽然得到了水栖族女王的同意，但由斯特却反对让皮内见自己的父亲，不过在她知道皮内也想见见自己的父亲后，立即不再反对。也许是受到了皮内的影响，主人公夜里竟然梦见了霸王麦迪安喜得贵子的感人场面，难道主人公与霸王有什么关系吗？

在水栖族与骑士团团长见面谈判时，为了报仇的伊多杀到，不过他还是惨败而归。赶走了碍事的伊多之后，骑士团与水栖族双方决定以武力单挑定胜负，失败的一方不可以再干涉对方对世界吞噬者的行动。骑士团团长松达克为莱多王国代表出场，而水栖族的代表则让骑士团团长大吃一惊，因为在对面厚重铠甲中藏身的正是他多年不见的爱子。原以为在八年前去世的儿子又在此时出现，让骑士团长大为困惑。原来在八年前水栖族为莱多王国的国王爱妃治好了罕见的怪病，作为报答国王要将三岁男童送给水栖族。国王不舍得奉献出自己的宝贝儿子，于是将骑士团长的儿子交给了水栖族，并对骑士团团长说他的儿子已经死了。虽然国王对自己这样无情，但是这对松达克来说这只是家事，不能影响自己对国家的忠诚。可是当他知道国王在用禁止使用的绯泪晶进行研究后，决定与水栖族的谈判暂时停止，自己回国调查事情真相。水栖族女王为了表示对主人公的感谢，派遣由斯特带领两名水栖族女战士加入队伍。由于骑士团团长要先调查国王，因此主人公决定先去寻找其他的世界吞噬者，但在半路上遭到了一群不明身份的人袭击。





在边境的木库小村中，达内特产生了异样的感觉，并随口叫出了爸爸，随后大量怪物杀进了村庄，主人公一行立即投入战斗。消灭怪物后众人决定在村庄中休息一夜，夜晚基古又梦见了自己的过去。而村中的兽族老人则一直跟踪在主人公一行身后，出村后基古立即建议将其击毙，主人公自然不能这样滥杀无辜。不会聊天的主人公、没有存在感的利塔利、没有记性的小姑娘、恋姐情结的小斗士再加上讨厌成年人类的水栖族组成了主人公的队伍，这让基古觉得非常寂寞，不过又没有办法离开，只能忍耐并且不时地给自己找点乐子。

努特拉城只允许努特拉教徒进入，因此守卫一开始不肯放行，但在听到指令后竟然放行，一路跟随主人公的兽族老人也获准入内。在努特拉教会中，主人公一行得到了教祖库鲁提古的欢迎，一见到这些被信仰支配的人，基古就忍不住冷嘲热讽哈哈大笑。不料教祖竟毫不在意，反而认为基古就是最接近神的存在，对主人公一行格外热情，甚至乞求主人公帮忙讨伐周围的山贼。夜晚基古梦见莱西丽艾斯请求自己将她杀死，让她重新进入下界轮回，解放受苦的百姓，而基古却不忍下手，最终莱西丽艾斯竟然自尽。

来犯的山贼竟然是安多鲁夫和他的部下，再见到老朋友，主人公一行自是得聊上几句。可惜被这里的市民看见，误认为主人公与山贼勾结，将主人公一行赶出了城市。一出城市，基古就告诉主人公这里也有世界吞噬者，正在说话间发现世界吞噬者将达内特捕获。原来这里的世界吞噬者名为努特拉，正是努特拉教的真神。再见到原主人基古，努特拉毫无敬意，



而是讥讽基古弱小竟被人封印。火爆脾气的基古立刻被气得火冒三丈。而因为达内特在敌人手中，主人公投鼠忌器迟迟不能出手，关键时刻一直跟踪的兽族老人突然出手，使用绯泪晶救出了达内特。没有了顾忌的主人公一行在基古的帮助下，狠狠地给了努特拉一个教训。在基古被封印的这两百年间，努特拉一直在研究着人类的心理，并创立了努特拉教，自己成为了努特拉教之神。虽然兽族老人刚茨夫鲁特算得上是达内特的救命恩人，但达内特仍然记不住他的名字。他也出身于隐之里，当年因为不同意莱娜将基古与主人公合体的做法，离开了村庄。但现在通过与主人公基古并肩战斗，意识到了莱娜的选择是正确的，因此加入了队伍。

返回木库小村，水栖族的士兵为主人公带来了莱多王国内乱的消息，并请主人公返回水栖族本部。由斯特一听到皮内希望能早日见到自己，毫不犹豫地把同伴们抛弃，一个人先返

光与暗的选择历程 给你答案。



刚茨夫鲁特

兽人族的老战士，曾经是莱娜的部下，因反对莱娜让主人公与基古合体而离开，不过在与主人公接触后，重新返回。

安多鲁夫

劫富济贫、惩恶扬善的义贼首领，曾独自挑战世界吞噬者。与水栖族女王相识，是促成水栖族与主人公联手的关键人物。

科霍特

莱多国骑士团副团长，奉命守护沉睡的世界吞噬者。由于嫉妒而怨恨团长松达克，后来在正团长牺牲后改过自新。

伊多

拥有强大魔力的魔术师才能拥有伊多这个名字，他虽然没有强大魔力，但最后却发挥出了自己的能力。非常崇拜安多鲁夫。



基古

曾经是破坏世界的死神，操纵着三匹世界吞噬者，200年前被莱娜封印，与主人公合体后一直企图霸占主人公的肉体。

主人公

为了打倒世界吞噬者与基古融合，霸王麦迪安的后人，拥有强大的力量并可以使用霸王家族的祖传魔剑。性别在游戏开始可以选择。

回本部。骑士团团长松达克谈判之后不久，带领部下夜袭莱多王国石灰塔，发现了国际法禁止使用的绯泪晶，于是将其带走并召开了临时国民议会声讨国王。正在议员们争论不休之时，国王近卫队杀进会场，并将阻止他们夺回绯泪晶的议长砍死。由此引发了莱多王国战乱，大量难民赶到水栖族本部避难。为了唤醒国民革命，松达克骑士团长竟然对国王近卫队毫不反抗，最终奉献出了自己的宝贵生命。原本嫉妒团长的副团长科霍特深受感动，决心完成团长的遗志。由于莱多王国内乱，守护世界吞噬者人手不足，此时正好是进攻的最好时机。可惜水栖族为了照料难民也不能支援士兵，主人公一行中最为神秘的利达利偏偏是个没什么朋友的人，主人公一行还是得孤军奋战。

与莱多王国近卫队交手后，发现他们行动可以，原来他们是为绯泪晶与世界吞噬者融合拖延时间。但事情并不像莱多国王想象中那么简单，融合了绯泪晶的世界吞噬者不但没有成为国王的奴仆，反而在摧毁了莱多城后将国王一并吞噬。面对强大无比的世界吞噬者，主人公一行非常紧张，而基古却在一旁冷嘲热讽，说不依靠自己的力量想打倒世界吞噬者根本不可能，除非发生奇迹。虽然主人公一行全力战斗，但是却不能伤其分毫，只能等待奇迹出现。在一番小插曲之后，奇迹竟然真的出现了：库拉斯塔和副团长科霍特分别带领援兵赶到战



焰术师
掌控火焰魔法的最强魔法师

使用焰之术的最强魔法攻击单位，中列单体攻击伤害高，但在后列可进行列攻击。（移动类型 平地型、攻击类型 魔法型、雇佣费 300、召唤费 60）

通常技		
行列	技	效果
前	叩く	物理攻击
中	火炎弹	伤害
后	炎の壁	伤害

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	イグニスゼノサ-	伤害
连携	インフエルノ	配置4-8名同职业队员

战技		
技	射程	效果
ブレイズ	5-7	范围内魔法攻击
コロ-ジョン	5-7	范围内部队DEF降低50%
バインド	5-7	范围内部队移动不能



斗剑士
攻防一体的战士 使用长剑攻击

攻防兼优的平衡单位，使用长剑战斗，靠得住的战斗单位，但在后列则不能进行战斗。（山岳型、近接型、雇佣费120、召唤费24）

通常技		
行列	技名	效果
前	斩り	敌一体剑攻击
中	投石	敌一体投石攻击
后	不能攻击	—

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	会真激	伤害
连携	疾风连斩	配置3-5名同职业队员

战技		
技	射程	效果
フイ-リュ-	自部队	ATK+20%
ガッツ	自部队	STM30%回复
モ-タルブレイド	自部队	ATK/CRT+40%



疗术师
队伍中不能缺少 专职回复体力

战斗中不可缺少的回复专家，放在后列可全体回复，每队都不可缺少的重要人物。（平地型、特殊型、雇佣费180、召唤费36）

通常技		
行列	技	效果
前	叩く	物理攻击
中	治疗	单体HP回复
后	全体治疗	HP回复

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	护语安壁	DEF上升
连携	マジックバリア	RES上升，配置两名同职业单位

战技		
技	射程	效果
ヒ-リッシュ	5-7	范围内部队HP30%回复
プロテクト	5-7	范围内部队DEF/RES+30%回复
リストアライフ	5-7	范围内部队HP完全回复



兵士
价格低廉普通兵 辅助领袖战斗

价格便宜，整体能力较低，但是最初的领袖补正值高于其他单位，可以作为辅助单位使用。（平地型、接近型、雇佣费50、召唤费10）

通常技		
行列	技	效果
前	斩り	单体剑攻击
中	火炎ビン投掷	单体火焰攻击
后	攻击不能	—

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	サップドスクエア	伤害
连携	ビクトリ-ダイブ	配置5—9名同职业成员

战技		
技	射程	效果
メディカル	自部队	HP30%回复
ガッツ	自部队	STM30%回复
マイスタ-	自部队	取得经验值+50%



斗蹴士
轻装前进小斗士 回避弥补防御

回避超群的轻装战士，以自己的拳头为武器战斗，因为轻装前进，所以防御力比剑斗士低。（山岳型、近接型、雇佣费110、召唤费22）

通常技		
行列	技	效果
前	格斗	单体格斗攻击
中	气弹	单体气功攻击
后	攻击不能	—

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	大波空拳	物理伤害
连携	真气孔波	配置2—4名同职业成员

战技		
技	射程	效果
ダッシュ	自部队	ACT+30%
バ-ニングソウル	自部队	ATK/SPD+40%
リベンジ	自部队	反击伤害+40%



夺人
擅长躲避的高手 保证最后生存

高速度高移动力高命中力，虽然防御低下但优秀的回避力使他可以战斗到最后，作为领袖还可以使用强力必杀技。（山岳型、近接型、雇佣费100、召唤费20）

通常技		
行列	技	效果
前	刺す	单体短剑攻击
中	ナイフ投げ	飞刀攻击
后	攻击不能	—

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	鳞返し夺取	盗取金钱，降低能力效果持续
连携	无音杀法	配置3—6名同职业成员

战技		
技	射程	效果
フェ-ドアウト	自部队	攻击战技
イヴェイジョン	自部队	SPD+50%
アサシンズアイ	自部队	CRT+50%



弓士
远程攻击保安全 中列攻击核心

高命中力的远程攻击单位，放在中列可以进行列攻击，能发挥出自己的威力，精准的攻击让玩家放心。（平地型、射击型、雇佣费150、召唤费30）

通常技		
行列	技	效果
前	水平击ち	单体弓射击
中	五月雨击ち	列攻击
够	上段击ち	单体精密射击

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	弓飞无尽	强力弓箭攻击
连携	ピンポイント	配置4—8名同职业成员

战技		
技	射程	效果
ロングショット	自部队	RNG+1
スナイプスタンス	自部队	ATK/CRT+30%
アイオブハンタ-	自部队	HIT+60%



骑士
物理防御极优秀 远理法师部队

高防御力，魔法防御低下。放在前列可以充当盾牌，但由于魔法防御过低，最好不要接近术士部队。（平地型、近接型、雇佣费250、召唤费50）

通常技		
行列	技	效果
前	斩り	单体剑攻击
中	真空波	单体冲击波攻击
后	攻击不能	—

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	虎拔·波吼	强力冲击波攻击
连携	防御阵	配置两名同职业成员

战技		
技	射程	效果
インチミデ-ト	1	对象部队ACT降低50%
バトルクライ	自部队	ATK/DEF+30%
フオ-トレス	自部队	DEF+60%



陷阱士
攻击全体设陷阱 不能担当领袖

全体攻击给予敌人全部队伤害，由于防御力与HP较低，不适合担当队伍的领袖，放在后列可发挥自己的作用。（平地型、射击型、雇佣费160、召唤费32）

通常技		
行列	技	效果
前	叩く	单体物理攻击
中	爆弹投掷	列攻击
后	火走り子豚	敌全体自爆兵器攻击

必杀·连携技		
	技名	效果
必杀	ラビットバ-ン	爆弹攻击
连携	ボ-ミングボム	配置4—8名同职业成员

战技		
技	射程	效果
マイントラップ	5	设置异常状态地雷
マインスウィ-プ	2	发现范围内地雷
クロックアップ	自部队	ACT+80%

场帮忙。得到援军众人士气高涨，再次向世界吞噬者发起了挑战。

这次主人公一行终于战胜了世界吞噬者菲努，但它却没有消失，而是将主人公的同伴们纷纷吞噬，基古立即建议主人公接受自己的力量，让自己来与菲努战斗。因为基古得到了主人公的身体后，还是要毁灭世界，主人公无论如何也不能接受他的力量。结果主人公也被菲努吞噬，基古眼见自己也要成为老部下的饲料勃然大怒，无条件地将自己的力量赐给了主人公。一声巨响之后，世界吞噬者停止了一切行动，在身体内传来了莱西丽亚斯的声音，基古也因为用力过度而昏迷，一直不能回应主人公和同伴们的召唤。虽然基古非常凶恶，目的只是毁灭世界，但是他却非常直爽诚实，长时间以来的相处，主人公和同伴们也喜欢上了这个让其他人恐怖的死神。直到返回隐者之里，基古都没有响应主人公和同伴的呼唤，不过好在主人公还能感受到他的气息。夜晚，担心基古的主人公梦见了当年莱娜封印基古的场面。

第二天，莱宾探望姐姐归来，但努特拉教团的士兵也尾随而至。也许是战斗之前的紧张刺激了基古，他竟然苏醒了过来，不过被吵醒美梦的他现在是心情大坏，结果教团的士兵被打得瘪鼻瞎眼落荒而逃。

路过匝藏匝市时，遇到了被堵在城外的伊多，现在的他非常凄凉，部下们已经在夜晚离他而去，连城门的守卫士兵也可以尽情地殴打他。由于这里即将被盗贼袭击，因此门卫也不肯放主人公一行入城。不过随后从城市中冲出的少女多丽修却和刚兹夫鲁特是老相识，众人化敌为友，连伊多也得到了在城市中自由行动的权利。莱宾似乎对这位小妹妹颇有好感，强烈要求留下来帮助她对抗山贼；伊多虽然多次为主人公带来麻烦，但现在却如同丧家之犬众叛亲离，达内特和莱宾的同情心大作，不跟众人商量便收留了这个可怜虫。备受感动的伊多说出了一个秘密，原来他本名由多，使用伊多这个名字只是想借用这个响亮的名号来行走江湖。

三天后山贼团果然来犯，首领竟然是多日不见的夏玛。多丽修率领的私人雇佣兵在瞬间被山贼消灭，莱宾见状立即冲入敌阵保护多丽修。刚刚加入的由多也想表现一下，召唤自己的老部下们帮忙，可惜却是无人回应。在山贼团中，还发现了库拉斯塔的弟弟金巴鲁多，不知道他跟山贼是什么关系。夏玛虽然强悍，但山贼毕竟是山贼，是不可能战胜主人公的，大战之后山贼团四散而逃，夏玛也成为俘虏。多丽修也是一个善良的小姑娘，虽然痛恨山贼，但依然挡在夏玛身前，请求主人公一行不要杀她。可惜夏玛的态度并不配合，只是对多丽



ワーウィン
巾帼英雄显威风 提升移动范围

一气接近发起攻击的女性战士，飞行单位无视地形，担任队伍领袖时可以大幅提升部队移动范围。（飞行型、近接型、雇佣费150、召唤费30）

通常技		
行列	技	效果
前	ぶつた斩り	单体斧攻击
中	真空波	单体斧投掷攻击
后	攻击不能	—
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	旋风断・破碎	利用风的力量强力攻击
连携	ゴッドバード	配置3—5名同职业成员
战技		
技	射程	效果
フィーリー	自部队	ATK+20%
スウィフト	自部队	SPD/HIT+30%
モータルブレイド	自部队	ATK/CRT+40%



舞术师
战场掀起热舞风 专业辅助单位

可以进行各种舞蹈的辅助单位，中列提升命中率，后列提升魔力，防御过低不适合放在前列。（平地型、特殊型、雇佣费200、召唤费40）

通常技		
行列	技名	效果
前	螺旋幻舞	单体蛊惑攻击
中	鼓舞の舞い	己方一列HIT、SPD+30%
后	精灵の舞い	己方一列INT+20
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	リ・ケ・セラセラ	STM完全回复
连携	死の舞踏	配置2—4名同职业成员
战技		
技	射程	效果
ブレードダンス	4	范围内部队CRT+30%
ミスティダンス	4	范围内部队INT+30%
サニティダンス	1	对象部队可以立刻行动



乐士
攻击辅助两不误 乐器也是武器

攻击辅助两不耽误，放置在中列可以进行列攻击，在后列可提升己方一列攻击力。（山岳型、特殊型、雇佣费200、召唤费40）

通常技		
行列	技	效果
前	叩く	单体乐器攻击
中	骚音攻击	列攻击
后	胜利の歌	己方单体ATK+30%
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	ハップンマーチ	己方全体ATK+50%
连携技	胜利の行进曲	配置2—4名同职业成员
战技		
技	射程	效果
ブレイブメロディ	4	范围内部队ATK+20%
ウインドメロディ	4	范围内部队ACT+30%
ルミナスメロディ	1	对象部队技使用回数+1



水栖族
水边无敌战斗者 三人以上连携

水边战斗无敌，高攻击输出，高魔法防御。三人以上可以使用强力连携带技，五人以上更为强劲。（水边型、近接型、雇佣费110、召唤费22）

通常技		
行列	技	效果
前	突く	单体枪攻击
中	水泡弹	单体水弹攻击
后	攻击不能	—
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	コロイドレイザー	强力水之箭攻击
连携	アクアライド	配置3—5名同职业成员
战技		
技	射程	效果
メディリリアム	4	范围内部队INT/HIT-30%
アグレッシヴ	自部队	ATK/ACT+30%
アクアシェル	自部队	RES+60%



レッドフォッド
强力粉碎眼前敌 适合充当肉盾

压倒性的力量将敌人粉碎。普通职业中攻击最高的战斗单位，高体力。魔法防御、命中、回避低。（山岳型、近接型、雇佣费240、召唤费56）

通常技		
行列	技	效果
前	ぶつた斩り	单体斧攻击
中	斧ぶん投げ	单体飞斧攻击
后	攻击不能	—
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	突点大まわし	全力攻击
连携	アースシェイク	配置2—4名同职业成员
战技		
技	射程	效果
インチミデート	1	范围内部队INT/HIT-30%
ハウル	4	范围内部队ATK-30%
レイジ	自部队	ATK+60%、DEF-30%



龙贤者
贯穿攻击雷魔法 强大的龙贤者

擅长雷属性魔法的龙人族男性。不能进行列攻击但可以贯穿攻击，可惜登场较晚。（平地型、魔法型、雇佣费350、召唤费70）

通常技		
行列	技	效果
前	叩く	单体法杖攻击
中	雷击	雷魔法贯通攻击
后	雷云招来	单体雷击
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	极・迅雷	风雷合体的强力魔法
连携	トールハンマー	配置4—8名同职业成员
战技		
技	射程	效果
プラズマランス	5–7	范围内部队魔法攻击
スタンフラッシュ	5–7	范围内部队HIT-50%
ダメージサークル	5–7	设置给予伤害的魔法阵



翼铳士
驰骋战场狙击手 远距攻击达人

自由飞翔的战场狙击手。远距离攻击的达人，因为体力、防御力低，绝对不要放在前列。（飞行型、射击型、雇佣费170、召唤费42）

通常技		
行列	技	效果
前	头突き	单体攻击
中	散弹铳	一列乱射攻击
后	狙击	单体铳狙击
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	远外ツ华	使用特殊火药连续射击
连携	桶狭间リボルバー	配置4—8名同职业成员
战技		
技	射程	效果
メディカル	自部队	HP30%回复
スナイプスタンス	自部队	ATK/CRT+30%
ウインドライド	自部队	ACK/SPD+40%



翼疗士
高机动力回复者 不能全体回复

拥有高机动力和高回避力的战斗单位，疗术师以外的唯一治疗单位，不能全体回复，防御力较低。（飞行型、特殊型、雇佣费190、召唤费40）

通常技		
行列	技	效果
前	叩く	单体杖攻击
中	治疗	己方单体治疗
后	集团治疗	己方
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	避の华	提升回避能力
连携	ウインドシエル	配置两名同职业成员
战技		
技	射程	效果
リジェネ	6	范围内部队HP持续回复
フォーカス	6	范围内部队HIT+30%
ヘイスン	6	范围内部队ACT、SPDを30%



谋术师
操纵幻术敌弱化 可惜命中低下

使用幻术弱化敌人，龙人族的女性。虽然可以弱化敌人，但命中率较低却使该职业的角色很难一展所长。（平地型、特殊型、雇佣费370、召唤费74）

通常技		
行列	技	效果
前	召唤斩り	单体剑攻击
中	缚影阵	封印敌单列反击
后	奇门遁甲	敌一列HP减半
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	参战交代	敌前卫后卫替换位置
连携	时间操作	配置两名同职业成员
战技		
技	射程	效果
ウィークネス	6	范围内部队ATK-50%
スロウル	6	范围内部队ACT、SPD-50%
ヘビーボディ	6	范围内部队STM-50%

修的发簪很感兴趣。这个夜晚并不平静，夏玛迟迟不能入睡一直在回想着过去，她应该就是多丽修的亲姐姐，最后夏玛与潜入牢房的金巴鲁多一起离去。基古也梦见了过去的一些片段。为了表示自己对众人的感谢，多丽修也加入队伍，而基古依然是用冷言冷语欢迎新成员，导致多丽修在加入队伍的第一天就得到了“傻瓜三号”的外号。达内特最近经常头疼，似乎是想起了什么，主人公虽然担心，但是却束手无策。

废墟布鲁基尼是由多和达内特的故乡，也是主人公一行的下一个目的地。由多虽然出身伊多家族，但是却没有什么魔力，被人认为是伊多家族的耻辱，连在布鲁基尼生活的小孩子都觉得由多弱小。在由多离开城市外出旅行后，大家都担心要出席他的丧礼。其实由多的偶像是跟主人公一行很熟的义贼安多鲁夫，由多离家远行也是为了追随安多鲁夫。达内特的头疼越来越厉害，举止越来越反常，主人公唱起儿歌希望能解除她的痛苦。然而主人公所用的语言并不属于这个世界，只有基古、莱娜和三名世界吞噬者能听懂，听罢基古大惊！主人公一行刚到布鲁基尼，就得到了山贼袭击科夏斯城的情报，由于莱宾的姐姐和多丽修的父亲都在那里，莱宾和多丽修都心急如焚。不过在赶到科夏斯战胜山贼后，并没有救出他们的亲人，多丽修得到一封信要她到子叹山用重金赎回自己的父亲，绑架的元凶正是夏玛。

见到夏玛后，她说去了拐卖人口的组织昨日之风，并说富豪霍松并不是多丽修的生父，他一共从昨日之风购买了五名女孩，其中四名现在下落不明。在夏玛手中的富豪霍松大惊，怎么都不能想明白夏玛为何能知道自己的秘密。最后伴随着多丽修“不要”呼喊中，夏玛一刀刺死了霍松。莱宾的姐姐并不在这里，而是被运到了昨日之风的本部。众人推测金巴鲁多很可能与昨日之风有些联系。夜晚基古梦见了霸王为幼子报仇挑战死神，杀死自己的片段。

回到奥斯提卡城，从库拉斯塔口中打探到了一些昨日之风的消息。昨日之风是近年来崛起的神秘组织，行动方法、联络方式、本部所在统统是谜，只知道库拉斯塔和昨日之风的首领是旧相识。库拉斯塔失去双亲时自己还是少年，因此他一直在自责是自己养教无方，使弟弟误入歧途。这次梦见霸王之子重病，霸王祈求上苍不要让自己的幼子出事的不是基古而是主人公，两人的梦为何会有联系？基古百思不得其解。

两天后，得到了金巴鲁多的消息，他在第三只世界吞噬者周围消失，也许昨日之风的本部就在那里，众人立即出发前往调查，处理完家事



グリフィス骑士
自由翱翔天空中 可惜价格昂贵

空中翱翔的自由战士，在哪一行列都能发挥出自己的威力，万能的战斗角色，虽然价格昂贵，但物有所值。（飞行型、近接型、雇佣费600、召唤费120）

通常技		
行列	技	效果
前	连击	单体枪攻击
中	突击	单体突进攻击
后	旋风斩	镰鼬贯通攻击
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	アヴィアンレイズ	强里空中攻击
连携	スカイトルネード	配置3—5名同职业成员

战技		
技	射程	效果
テラーボイス	4	范围内部队DEF−30%
ワイルドハート	自部队	ATK/SPD+30%
ウインドライド	自部队	SPD/ACT+40%



ファンクス骑士
驾御野狼真勇士 三列都可编成

骑乘**ファンクス**的骑士，攻击力高于普通战士。三列都可编成的万能职业，唯一的弱点是魔法防御低。（平地型、近接型、雇佣费400、召唤费80）

通常技		
行列	技名	效果
前	斩り	单体枪攻击
中	突击	单体突击攻击
后	雷击	一列雷电攻击
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	ラングファング	人狼一体强攻击
连携	ワイルドチャージ	配置3—5名同职业成员

战技		
技	射程	效果
インチミデート	1	对象部队ACT—50%
スウィフト	自部队	HIT/SPD+30%
ギャロップ	自部队	ATTK/ACT+40%



ファンクス
魔兽恐怖高攻击 后列提升攻击

高攻击高回避的魔兽，放在后列可以提升全体的攻击力，连携技可以直接攻击敌人队伍中的领袖。（平地型、近接型、雇佣费200、召唤费40）

通常技		
行列	技	效果
前	噛み付き	物理伤害
中	转狼牙	物理伤害
后	雄叫び	全体ATK上升
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	疾驱・舞踏坏	物理攻击
连携	恶狼袭	配置2—4名同职业成员

战技		
技	射程	效果
ダッシュ	自部队	ACT+30%
スウィフト	自部队	HIT/SPD+30%
ギャロップ	自部队	ATK/ACT+40%



デスブロス
远程攻击植物怪 后列进攻中坚

魔物系中唯一可以远程攻击的植物形怪物。攻击力高，并且放在后列还可以进行列攻击。（山岳型、射击型、雇佣费240、召唤费48）

通常技		
行列	技	效果
前	食らいつき	物理攻击
中	芽生え	物理攻击
后	种子散布	远程射击
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	ダウニーダスター	物理攻击同时HIT下降
连携	捕食	配置2—4名同职业成员

战技		
技	射程	效果
メディカル	自部队	HP30%回复
スナイプスタンス	自部队	ATK/CRT+30%
アイオブハンター	自部队	HIT+60%



ハイデロヌス
古怪的魔法生物 物理防御超低

魔法生物，魔法防御力高，但物理防御力较低，处于队伍中列时可以进行贯通攻击。（水边型、魔法型、雇佣费370、召唤费74）

通常技		
行列	技	效果
前	触腕击	物理攻击
中	水流击	魔法伤害
后	生命榨取	HP吸收效果
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	UNポセイドニス	魔法伤害
连携	超涡潮	配置2—4名同职业成员

战技		
技	射程	效果
スプラッシュ	5-7	范围内魔法攻击
スロウル	5-7	范围内部队ACT/SOD-50%
アクアジェル	自部队	RES+60%



グリフィス
无视地面飞行者 擅长贯通攻击

在后列可进行贯通攻击，无视地面效果飞行，回避率高，但因防御力过低，不适于放在前列。（飞行型、近接型、雇佣费300、召唤费60）

通常技		
行列	技	效果
前	突付く	物理攻击
中	急降攻击	伤害
后	砂岚	伤害
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	斗吼	追加ATK下降效果
连携	タイフーン	配置2—4名同职业成员

战技		
技	射程	效果
ハウル	4	范围内部队ATK-30%
ワイルドハート	自部队	ATK/SPD+30%
ウインドライド	自部队	ACT/SPD+40%



ゲブ
体力最高战斗者 牺牲回避命中

普通职业中体力最高的战斗单位，不过高攻击力和防御力背后则是低回避和低命中。（平地型、近接型、雇佣费320、召唤费64）

通常技		
行列	技	效果
前	贯く	伤害
中	土龙击	伤害
后	砂ヘビ召唤	伤害
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	ぶんぶん	伤害
连携	合身击	配置2—4名同职业成员

战技		
技	射程	效果
テラーボイス	4	范围内部队DEF-30%
リベンジ	自部队	反击伤害+40%
レイジ	自部队	ATK+60%，DEF-30%



祸人
隐藏的强力职业 无敌全能人物

无敌的全能人物，游戏中的隐藏职业，在完成一周目（BAD ENDING除外）后才能购买。（飞行型、射击型、雇佣费2000、召唤费400）

通常技		
行列	技	效果
前	邪眼光杀炮	贯通攻击
中	绝斗连弹	敌全体攻击
后	幻鬼弹	敌全体强大攻击
必杀・连携技		
	技名	效果
必杀	ルミノヴァドーン	强力攻击
连携	Fフュージョン	配置三名同职业成员

战技		
技	射程	效果
メタノヴァ	5-7	范围内爆炎攻击
リベンジ	自部队	自部队反击伤害+40%上
Nバーニングソウル	自部队	自部队ATK、SPD+30%

领袖补正

人物	效果
固有人物、ドゥラゴス	4%
怪物系、グリフィス骑士、ファンクス骑士	6%
レッドフォット	8%
人类、コタロウ	10%
兵士	12%

移动类型		
类型	得意	不擅
平地型	无	无
山岳型	沙漠、岩场	海、浅滩
水边	海、浅滩	沙漠、岩场
飞行	无	无



→战斗画面，派遣龙女上场可以禁止敌人反击。

的多丽修也赶来与主人公会合。

在荒野中有伊多家族的封印，由多身出伊多家，并且曾用伊多之名招摇撞骗，因此解除封印的重任非他莫属。可惜由多折腾了半天也不能解开封印，不过主人公和同伴们并没有责怪他，而是不断地鼓励他。本来颓废的他在众人的鼓励中，想起了当年自己偶像安多鲁夫鼓励自己的场面，重新振作起来，并向主人公借剑发誓，如果不能解开封印将用此剑自绝于此。尽管由多没有强大的魔力，尽管一直在为伊多家族抹黑，但此时的由多不再是以前那个只会逃避的自己，而是要全力证明自己。这次由多真的没再让大家失望，顺利地解开了伊多家族的封印。

继续前进众人进入昨日之风的老巢，并在这里救出了莱宾的姐姐。随后昨日之风的老大带着金巴鲁多登场，他正是库拉斯塔的老朋友罗多，看到老友他并不惊讶，更是不念旧情对库拉斯塔的恳求全然不顾。罗多被主人公打倒后，库拉斯塔走到他面前伸出双手，希望他能浪子回头。不料罗多早已不是以前的那个罗多，不但不接受老友的好意，反而顺势将库拉斯塔挟持为人质。多丽修此时上前向罗多询问富豪霍松，得到的答案让她大为震惊，夏玛说的一切都是真的，罗多还说多丽修应该感谢那个杀死霍松的人。挟持人质的罗多正欲离去，安多鲁夫突然出现并从背后反绑住他。眼见大事不妙罗多急忙呼喊，希望库拉斯塔能放过自己，安多鲁夫却把刀扔给了库拉斯塔，让他亲手解决毫无人性的小人罗多。库拉斯塔已经对罗多绝望，颤抖着双手拿起了利刃缓缓走向罗多。一直沉默的金巴鲁多突然出手，打掉了兄长手中的利刃。自认为从鬼门关逃出的罗多大喜过望，以为金巴鲁多是自己的救星。可惜金巴鲁多接下来却是一刀刺中了罗多的要害，同时说到不要弄脏我哥哥的手。刺死罗多后，金巴鲁多不顾众人的劝阻跳下悬崖，在他临死前告诉主人公一行奥乌必斯卡王国是昨日之风的大客户，并希望主人公一行能帮助自己的哥哥……

再见到偶像安多鲁夫由多大喜，安多鲁夫也感叹由多的成长，认可由多的实力。之后安多鲁夫把由佛丽亚送到水栖族基地治疗，担心姐姐的莱宾也紧跟而去，众人只好先在库拉斯塔处休息一夜。然而水栖族基地此时正在蔓延着传染性极强的传染病赤祸，治疗这种病需要使用价格昂贵的药物，焦急的莱宾只得返回求援。库拉斯塔立即准备了足够的药品，并委托主人公一行负责护送。半路上女盗贼夏玛带领着山贼们出现，企图抢走这些宝贵的药品，主人公一行只得大打出手。战斗刚一开始，山贼们竟然自相残杀，原来他们也染上了赤祸，

连夏玛也未能幸免。这种疾病曾经在十五年前爆发，夺走了无数人的生命，而疾病的散布者却是努特拉教教徒。莱娜其实名为贝露比乌斯，是操纵这个世界生命的神。与这个世界平行的世界加基鲁界一直在吸收着这个世界亡魂，使死去的灵魂不能投生，导致这个世界出生率降低。基古也来自加基鲁界，当年带领世界吞噬者来到这个世界破坏的目的就是为加基鲁界提供足够的灵魂。为了阻止这个世界继续衰退，只能打倒加基鲁界控制生死的神。不过目前还不是时候，目前最重要的任务还是消灭世界吞噬者。

莱宾的姐姐并没能逃过这次劫难，清晨众人发现她已经惨死在水池中，众人怀疑她是死于赤祸。失去亲人的莱宾悲痛欲绝，发誓要彻底铲除努特拉教……

在安多鲁夫的营地周围，主人公一行找到了努特拉教教祖库鲁提古，交谈中她一句“拘泥于小事则不能看清大局”使达内特想起了过去的片段，当年库鲁提古曾经在达内特的故乡布鲁基尼铲除异教徒。而且教祖还承认了是自己散布的赤祸之毒，听到她亲口承认，莱宾再也不能按捺住心中的怒火。战败的教祖逃亡，莱宾的敏锐嗅觉派上了用场，带领众人一路追踪，并且找到了藏身地下的世界吞噬者努特拉。十五年前下令散布赤祸的就是努特拉，现在的它为了对抗基古，特意收集了大量绯泪晶，使基古不能任意行动。正在努特拉得意之时，它的法术突然被人破解，不过努特拉教徒们却前仆后继地主动与努特拉融合，为它提供力量，让人感受到了宗教信仰的可怕。但教徒们的能量并不能让努特拉满足，连教祖库鲁提古也被它吸收掉，但无论努特拉怎样挣扎，还是不能逃避灭亡的宿命。一声巨响后，努特拉灰飞烟灭，但在爆炸的同时将散布了大量赤祸病毒。多丽修立即把手中的备用药品分发给大家，只有自己没有喝药，因为在之前她已经把自己的那份赠给了夏玛。发现多丽修没有服药后，大家非常焦急，此时夏玛再次出现。不过这次她不再是敌人，而是将药品给多丽修服下。看到夏玛手上的红斑后，刚才多丽修喝下的正是上次多丽修给夏玛的药品。躺在多丽修怀中弥留之际，夏玛告诉多丽修自己就是她失散的姐姐。目送着自己唯一的亲人离开这个世界，多丽修伤心欲绝，决定暂时离开队伍调整。同样失去亲人的莱宾则是强作欢颜……

回到水栖族基地找到莱娜，她为大家讲述了达内特的身世。原来达内特的父亲是阿必斯教的祭司，与莱娜是多年的好友，母亲也是拥有强大魔力的术士，可惜他们二人被卷入了宗教战争，在达内特的面前被人杀害，当莱娜赶到现场时，只看到呆立在血泊中的达内特。为了让达内特能幸福成长，莱娜封印了她的记忆，而随着与世界吞噬者战斗，达内特的记忆封印逐渐消失……

解决了赤祸和努特拉教后，众人继续前进，在路上遇到了被人追逐的恶狼。因为这两头狼正是由多的老部下，众人自是不能袖手旁观。救出两头恶狼后，众人跟着它们找到了由多的农夫部下，并得知第三个世界吞噬者就被封印在不远处的森林中。使用莱娜给予的介绍信，主人公见到了奥乌必斯卡国女王笛内斯和大法师伊多。主人公请求女王批准解开森林的封印遭到拒绝，不过在伊多的建议下，女王最终同意了主人公的请求。但是伊多并非是真心帮助主人公一行，而是在主人公一行进入森林后，将这里重新封印。

在森林中前有怪物后无粮草地坚持了三天，主人公一行筋疲力竭，虽然发现了第三个世界吞噬者，但他似乎已经死去多日。一直头疼的达内特不堪重负，释放出全力终于恢复了全部记忆。幸亏莱娜和安多鲁夫及时赶到，解开了森林的封印，主人公一行才能逃出生天。主人公将莱娜带到第三个世界吞噬者前，莱宾突然一刀砍中莱娜，由于他的刀上早已布下赤祸之毒，莱娜也不能与之对抗，终于离开了这个自己生活了三百年的世界。主人公和同伴们都不敢相信自己的眼睛，谁也不能相信莱宾会做出这样的事来，但这一切却是事实。原来莱宾一直都是在演戏，他就是真正的第三个世界吞噬者，并且早已与伊多勾结，莱宾不过是他霸占的身体，莱宾的姐姐也不过是他操纵的傀儡。之前为了隐藏自己的真实身份，“莱宾”故意扮演出酷爱姐姐，由佛丽亚与安多鲁夫接触引起了他的怀疑，怕安多鲁夫看出破绽，因此残忍地杀死了自己的傀儡。得手的莱宾狂笑离去，主人公一行愤怒异常，安多鲁夫更是义愤填膺，为了给由佛丽亚和莱娜报仇，他成为主人公的新同伴。

伊多目前为了制造通往加基界的入口，正在收集绯泪晶，众人决定利用他的入口进入加基界。安多鲁夫在寂静的夜晚悄然离开，孤身一人在森林深处找到莱宾，在一场恶斗后一剑刺穿了他的身体，受伤的世界吞噬者返回自己的身体。现在的世界吞噬者完全无视自己的前主人基古，但一见到多丽修却手足无措，甚至为了让多丽修因害怕自己离开战场而摧毁了一座城市，但他的这种做法毫无效果，多丽修仍然不肯离去。此时空中传来了伊多的声音并将多丽修转移，使世界吞噬者可以尽情战斗。为了增加自己的力量，世界吞噬者竟然吞噬了莱娜的灵魂。主人公和同伴依靠自己的力量拼命战斗却不对世界吞噬者造成任何伤害，基古虽然拥有强大的力量，但主人公又不能借用。进退两难之时，隐之里的援军赶到，并且告诉主人公和基古，在他们两人意志完全一致时，两人便可完美融合，但是稍有不慎，主人公的身体则会被基古夺去。主人公立即以美食为诱惑，促使基古与自己意志完全一致，两人完美融合，一剑刺穿了世界吞噬者的身体。

但是卑鄙的世界吞噬者竟召唤出由佛丽亚的身体，以她为挡箭牌阻止安多鲁夫行动，不过他的诡计并未得逞，照样还是受到了安多鲁夫致命一击并与他一起消失……

不过故事并非就此结束，准备前往加基界的主人公一行遭到了伊多的袭击，原来伊多的目的是复活霸王麦迪安，以武力再次统一世界，收集绯泪晶则是为了送霸王进入绯泪界打倒控制生死的神。伊多的结界可以束缚住同伴们的行动，但对主人公和基古却毫无作用，最终战败的他至死都不能相信自己会败给人类。

由于进入加基界的入口非常狭窄，主人公决定孤身前往，众人虽不放心但却别无选择，同样身材娇小的达内特紧随其后，一起进入加基界。

在这里见到的加基界人竟然与主人公长相完全相同，而且这里只有男人和女人两种脸蛋，因此他们一看到加内特就大呼怪脸，使女人天性的加内特怒火中烧。在这里还见到了年轻的莱娜，她在二百年前被基古杀死，之后与贝鲁必乌斯合体，最后将基古封印。莱娜与主人公其实都是世界吞噬者，但他们与在人间破坏的那三个完全不同。在这个世界生活最让莱娜郁闷的还是这张脸，本来漂亮的脸蛋



在这里却被叫了二百年"怪脸"，是女人恐怕都会觉得郁闷。在这个世界的人并没有喜怒哀乐，大家永远都是平淡表情，因此这里的统治者向人间派遣世界吞噬者，目的就是强加给人类他们所谓的幸福。

进入宫殿后，正好见到霸王麦迪安在挑战统治生的女神盖玛和统治死的男神盖姆斯，霸王明显处于下风。一看霸王来了帮手，盖姆斯召唤出世界吞噬者吸收，提高自己的能量。不过菲努却宁死也不愿被她吸收，竟然请求基古将自己杀死。最后盖姆斯召唤出了跟自己同级别的神加基鲁，加上女神盖玛三神合体成为巨大的战斗兵器。见状霸王主动要求主人公将自己吸收增添能量，虽然主人公并不情愿，但为了拯救世界，主人公还是答应了霸王的请求。主人公手中的黑色大剑是麦迪安一族世代相传的宝贝，只有麦迪安一族才能使用，让霸王欣慰的是，主人公正是霸王之子。

三神合体失败后使出了必杀绝技，把莱娜吹出了战场，眼见形势危机，主人公毅然将身体交给基古，达内特坚决反对，甚至要把自己炼成绯泪晶为主人公提供能量。此时基古答应了主人公的请求，因为与世界吞噬者的主人公融合后，灵魂消失的只能是基古。与基古合体后的主人公一招便粉碎了三神合体，但在战斗结束后，主人公再也感觉不到基古的气息，任凭达内特怎样呼唤，基古也不再回答。达内特却不肯相信基古已经消失，放声痛哭高声呼喊着"基古"这个名字……

不过基古真的没有消失，一年后狂放直爽的他又回来了……

二周目

人物等级、金钱、部屋等全部继承，追加新的分支，可以在游戏初期选择成为邪派，成为邪派与游戏中的反派成为同伴，而且剧情战斗难度大大上升。此外还追加"幸せの部屋"，追加新职业"祸人"，主人公追加野外战技。



三位隐藏人物

アサギ

MAP03-2打倒**フィ-ヌ**后，打倒**アサギ**，此战难度并不高，稍加锻炼即可轻松取胜。（移动类型 平地型、攻击类型 射击型、领袖补正 4%）

通常攻击		
行列	名称	效果
前	**クロスガン**	敌全体全防卫射击
中	G**ハンマ-**	单体巨大铁球攻击
后	G**バズ-カ**	敌全体攻击
必杀技 主役**チャチャチャ**		

战技		
技	射程	效果
ハイ?ボルテ-ジ	自部队	ATK、会心率+50%
ミラ-ジュボディ	自部队	RES、SPD+50%
クロックアップ	自部队	ACT+80%

ルジェ

2周目后在商店购买隐藏**ル-ト** 1，MAP37进入水栖族女王宫殿后，选择"**奴がやってくる**……？"（移动类型 平地型、攻击类型 魔法型、领袖补正 4%）

通常攻击		
行列	技	效果
前	恶魔召唤	单体攻击
中	小恶魔召唤	单体小恶魔连续攻击
后	黑猫召唤	全体魔法攻击
必杀技 壁虎**の**息		

战技		
技	射程	效果
エンパワ-	自部队	INT、HIT+50%
エンラ-ジ	1	周围部队射程+1
テレポ-テ-ション	10	空间转移





霸王メディアン

购买隐藏**ル-ト**2，MAP32进入**コ-シャスの**街**ホ-ソンの**房间后选择"**腹が立つね**……"，这次加入的才是真正的霸王。（移动类型 平地型、攻击类型 近接型、领袖补正 4%）

通常攻击		
行列	技	效果
前	无常斩	一列连续攻击
中	无明断	贯通攻击
后	断空冲	全体气弹攻击
必杀技 王气・灭升斩		

战技		
技	射程	效果
マジェスティ	自部队	ATK、DEF+50%
インデグニション	自部队	反击伤害+80%
リトリビュ-ト	自部队	ATK+80%、RES-30%

有关像强化

名称	强化内容	上升值	一次	二次	三次	四次	五次
STM	持久力	2	500	2000	8000	32000	128000
ACT	行动力	1	200	400	800	1600	3200
RNG	攻击射程	1	20000	100000	500000	250万	1250万
SKL	必杀技使用回数	1	1000	5000	25000	125000	625000
FUP	领袖补正值	1	200	400	800	1600	3200

注：除了通过战斗得到经验升级外，玩家还可以通过强化试练得到DR值，提升人物能力。

部屋解说

名称	附加	效果
斗士の部屋	无谋な突击	每移动一步增加5%攻击力
守人の部屋	钢の阵形	防御时伤害减轻50%
野伏の部屋	电击作战	召唤后立刻可以行动
药师の部屋	元气调达	待机时STM回复效果+100%
隐者の部屋	缓やかな练气	后攻，全能力上升20%
咎人の部屋	忍耐の试练	行动开始时受10%伤害，全能力上升20%
赌博师の部屋	天からの赠り物	召唤时得到赠品
战将の部屋	圣战の号令	敌人部队比己方部队多时，能力上升20%
道化师の部屋	自己显示欲	4格范围内敌人必定以该单位为攻击目标
世话人の部屋	丁重な介护	STM消费减少50%
傀儡子の部屋	必中の预言	敌我双方攻击都必中
预言者の部屋	优雅なる孵化	召唤后两回合内移动不能，ACT上升15
愈し手の部屋	手厚い看护	召唤时周围部队HP10%回复
殉教者の部屋	名誉ある玉碎	召唤后三回合行动后战斗不能，周围爆炸伤害
勇者の部屋	勇气の赞歌	周围己方部队能力20%回复
救济者の部屋	赞美されし魂	能力30%低下，行动开始时周围HP30%回复
暗杀者の部屋	非物质化	90%几率攻击回避，但受到伤害即死
探求者の部屋	轻やかな跳跃	召唤范围+5

名称	附加	效果
贤者の部屋	安らぎの言叶	召唤时周围部队STM50%回复
魔道师の部屋	时骗し	回合时间加长
狩人の部屋	彼方からの胁威	不能移动，但攻击、技的射程+3
理想王の部屋	日日の向上心	打倒敌人后入手经验值增加50%
荒废王の部屋	极限での觉醒	STM减少1%能力上升1%，STM为零时战斗不能
激动王の部屋	不动の构え	随攻击回数增加攻击力增加5%
开关王の部屋	束の间の来访	召唤三回合后退出战场，可再召唤一次
妖精王の部屋	活力の惠み	回合开始时STM10%回复
薰风王の部屋	回复の息吹	回合开始时HP20%回复
水源王の部屋	刹那の支配	召唤后可连续行动3次，连续行动后STM归零
渡る者の部屋	绀碧の希望	可借助管理者**ナック**之力
育む者の部屋	黄金の爱情	可借助管理者**ラルタ**-之力
叫ぶ者の部屋	真红の勇气	可借助管理者**アダン**之力
招く者の部屋	绀碧色の情热	可借助管理者**マロア**之力
嗫く者の部屋	深绿の英知	可借助管理者**ザクレア**之力
纺ぐ者の部屋	浓紫の梦想	可借助管理者**ヤミ**之力
贪る者の部屋	漆黑の欲望	可借助管理者**ダングダング**之力
幸せ者の部屋	幸运注意报	打倒敌人后入手GP50%增加

依靠团队的力量作战！

为了增加部屋的强度，可以为部屋装备各种效果，部屋的效果在剧情战斗装备一次后自动消失，在强化试练中一直保留。这些部屋的效果各有特点，有些是强化某些兵种能力，有些是提升部队移动能力，还有一些效果装备后禁止移动的则要格外慎用。







名称	价格	效果	名称	价格	效果
恨み节十八番	卖10000	能力下降30%，全敌部队能力下降10%	崇高なる使命	750	对手级别高时，受到伤害-20%
奋い立つ爱国心	500	兵士能力+20%	敬爱されし人德	20000	对手人类时，受到伤害-20%
正义への忠诚	500	骑士能力+20%	暗への抵抗	20000	对手魔物时，受到伤害-20%
恶狼の夸り	500	ファンクス骑士能力+20%	贞洁なる态度	1250	对手男性时，受到伤害-20%
猛禽の威吓	500	グリフィス骑士能力+20%	绅士的气品	1250	对手女性时，受到伤害-20%
狙击手の掟	500	弓士能力+20%	刚体术	2500	遭受物理攻击时，受到伤害-20%
きらめく情热	500	舞术士能力+20%	确固たる防御阵	2500	遭受魔法攻击时，受到伤害-20%
万物への慈爱	500	疗术士能力+20%	生への执着	2500	使用回复魔法时，回复值+20%
时计仕挂けの梦	500	陷阱师能力+20%	第三次成长期	40000	级别上升时HP+4成长补正
封印されし禁咒	500	焰术师能力+20%	蛋白质の奇迹	40000	级别上升时ATK+2成长补正
战士の雄叫び	500	斗剑士能力+20%	鲸肌健康法	40000	级别上升时DEF+2成长补正
爆裂无敌杀法	500	斗僦士能力+20%	大人の脑锻炼	40000	级别上升时INT+2成长补正
传承されし旋律	500	乐师能力+20%	我慢の手解き	40000	级别上升时RES+2成长补正
暗黑街の掟	500	夺人能力+20%	五分前行动	40000	级别上升时SPD+2成长补正
灵力集中	500	龙贤者能力+20%	安打制造机	40000	级别上升时HIT+2の成长补正
精神鬼谋	500	谋术师能力+20%	轰き渡る凯歌	30	岩场上能力+10%
潮风の思い出	500	水栖族能力+20%	风の狂诗曲	30	道、桥上能力+10%
涨る气合	500	レッドフォッド能力+20%	大树の赞美歌	30	森林上能力+10%
胜利への飞翔	500	ワーウィン能力+20%	花の轮舞曲	30	草原上能力+10%
果敢な游击	500	翼铳士能力+20%	深远の夜想曲	30	浅滩、海上能力+10%
圣なるため息	500	翼疗师能力+20%	希望の行进曲	30	城市、街道、墙壁上能力+10%
原初の力	500	デスブロス能力+20%	破灭の葬送曲	30	沙漠、荒野上能力+10%
狩りの远吠え	500	ファンクス能力+20%	无音步法	4500	召唤3回合内不被敌人定为攻击目标
龙の愤怒	500	ドゥラゴス能力+20%	今を生きる命	18000	召唤3回合内自由使用技，之后STM归零
水底への诱い	500	ハイデロヌス能力+20%	满ちたる锐气	1250	召唤三回合间，STM不减少
魂无き冲动	500	ゲブ能力+20%	迸る怒り	2100	召唤时周围部队爆炸伤害
疾风の痛哭	500	グリフィス能力+20%	贪欲なる叨き	20000	召唤时周围部队能力-30%
修罗の激昂	500	祸人能力+20%	好机の知らせ	54000	召唤时周围部队技使用次数+1
溢れる生命力	200	HP+20%	意气消沉	3600	召唤时周围部队STM-30%
静かなる冥想	200	STM+20%	辉ける降临	1800	召唤时周围部队HIT-50%
突发的筋力锻炼	200	ATK+20%	军靴の响き	3000000	召唤时根据己方部队数能力变化
卓绝なる护身	200	DEF+20%	零式节制术	1500	部队召唤费-50%
大いなる博识	200	INT+20%	滚る血潮	4500	必杀技、战技使用回数+2
信仰の恩宠	200	RES+20%	影への潜伏	1000	无视地形效果移动
瞬体术	200	SPD+20%	暴君の眼光	8000	周围敌部队能力-20%
热达の技量	200	HIT+20%	气まぐれな运命	1000	奇数回合能力+50%、偶数回合能力-50%
狂战士の魂	350	ATK+30%、RES-30%	沸き立つ武勇	400000	攻击相性+25%
臆病者の机转	350	SPD+30%、ATK-10%	憧憬の眼差し	3000	领袖补正+5%
贤者の知惠	350	INT+30%、ACT-5	放任主义	3000	领袖补正为0，能力+20%
急使の速驱け	350	ACT+15、HIT-30%	真理への开眼	1000	全部攻击相性100%
不屈の防卫线	350	DEF、RES+20%、ACT-5	摇るがぬ平常心	500	能力变化、异常状态无效
祝福されし行军	500	ACT+10	绝对防御圈	200000	魔法战技伤害无效
冷彻なる邪眼	500	会心率+20%	自然への渗透	18000	移动步数均一化
引きこもる勇气	1250	移动不能、能力+50%	创意工夫	3600	回复系道具效果+100%
超ゆとり教育	350	移动不能、取得经验值+100%	王者の戏れ	20000	不能使用特殊技、能力+20%
招き猫の决断	350	移动不能、取得GP+100%	再活性	100000	回合开始时HP、STM全满，给予伤害为0
おまけの1日	100	攻击战技使用不能、ACT+10	时空转移技术	38000	回合开始时自由传送
天を称える歌	1500	飞行型能力+20%	秘密特训	280000	能力-50%、取得经验值5倍
规律ある行进	1500	平地型能力+20%	穷地からの报复	1250	只剩下领袖时，能力+100%
岩と山の洗礼	1500	山岳型能力+20%	团结の步调	2500	每接近己方一支部队能力+20%、单体时能力-20%
水面の辉き	1500	水边型能力+20%	集团的战斗术	2100	己方部队比敌方部队多时，能力+20%
男の意地	3600	男性能力+20%	手负いの猛攻	12000	领袖HP成为40%以下、能力+50%
乙女の行动力	3600	女性能力+20%	复仇の誓い	1250	反击给予伤害+20%
人间力	12000	人类能力+20%	精神迫害	20000	攻击时给予对手STM伤害加倍
野生の直感	12000	魔物能力+20%	幻の暗杀奥义	3600	会心一击时伤害补正+200%
突击命令	500	前列能力+20%	煌煌たる友情	8000	连携技伤害+100%
临机应变の构え	500	中列能力+20%	黄金の遗产	54000	部队毁灭时每级得到100ギグポイント
堂堂たる布阵	500	后列能力+20%	课外授业	54000	技经验值+100%
挑战者の意志	750	对手级别高时，给予伤害+20%	炎の宿命	28000	部队毁灭时给予周围部队爆炸伤害
罪の中の罪	20000	对手为人类时，给予伤害+20%	死からの回归	100000	领袖战斗不能时，一次HP1复活
狩猎の心得	20000	对手为魔物时，给予伤害+20%	断食修行	18000	STM固定在上限最大值的80%
桃色の诱惑	1250	对手男性时，给予伤害+20%	脱の灾厄	卖3000	ATK-50%
美兽の芳香	1250	对手女性时，给予伤害+20%	恐怖の灾厄	卖3000	SPD-50%
超破坏欲求	2500	物理攻击伤害+20%	老化の灾厄	卖3000	HIT-50%
神秘の觉醒	2500	魔法攻击给予伤害+20%	错乱の灾厄	卖3000	RES-50%
生命への敬畏	2500	使用回复魔法时，回复值+20%	天からの赠り物	—	召唤时得到礼物

レイトン教授と不思議な町



Level-5为NDS开发的新作《雷顿教授与不可思议的小镇》终于发售了。这部游戏是集解谜与冒险故事于一体的锻炼大脑的休闲之作，玩起来就好像在通读一本故事书，同时又可以遇到许多启发智力的谜题。这些谜题中有一部分属于脑筋急转弯的类型，但是也有很多需要真正动脑才能解决的内容。这些题目与故事的主线结合在一起，使玩家在游戏时仿佛进入一个童话般的世界，在充满神秘谜团的街道是与形形色色的人物接触，最后找到传说中的宝藏。无论哪个年龄层次的玩家都可以轻松地游戏，只是有日文我们的攻略是为语言障碍的玩家量身打造的。　□文/三问书屋

NDS	本刊译名：雷顿教授与不可思议的小镇			CERO A
	Level-5	4800日元	2007.2.15	
解谜冒险	卡带	日版	1人	512Mb

神秘的小镇

早春时节，一辆小汽车行驶在乡间的路上。车上坐的是一位绅士和一个少年。这位绅士是著名的考古学家雷顿教授（**レイトン**教授），旁边的少年是他的助手路克（**ルーク**）。雷顿教授对路克说，这次他们要前往一个小镇，是因为一件委托。

以前这个镇子上有一位大富翁阿伦·莱因福德先生（**アレン・ラインフォード**），他在死后留下了数额巨大的遗产。莱因福德家的遗族们为得到这笔遗产而明争暗斗，但是遗产的关键之物“黄金的果实”却一直没有找到。所以莱因福德先生的遗孀萨罗梅夫人（**サロメ**夫人）写信邀请精通考古和解谜的雷顿教授来这里帮助她。绅士对于美女的请求当然不会拒绝，就这样，雷顿教授带着路克，朝这个镇子前进。可是……地图如此纷繁复杂，这个名不见经传的小镇究竟在哪里呢？雷顿教授把这个看似简单的问题交给路克解决。

谜题001：町はどこだ
类型：圈选问题　谜题场所：到达镇子之前
问题：地图上有5个小镇。哪一个才是目的地呢？萨罗梅夫人的信上写到：“我们的镇子和其他镇子没有道路连结。”

找到了目的地的位置之后，接下来的问题就好办了。雷顿教授与路克驱车向地图左上方的小镇驶去。二人来到了镇子跟前。小镇四周有护城河围绕，必须放下吊桥才能通行。吊桥的看守见到两人带来的邀请函之后让他们通行，但是控制吊桥的把手坏了，现有的三个备用把手只有一个是与原先那个一样的。究竟是哪一个呢？

谜题002：ハンドルと穴
类型：选择问题　谜题场所：小镇前“**はね桥**”
问题：仔细观察把手的齿轮图案，齿轮为五边形，其中一个边上有个矩形齿，一个边上有三角形齿，一个角上有一个矩形齿。

吊桥放下之后，雷顿教授和路克顺利进入了小镇。这里和其他地方一样，四处一片祥和，但是镇子中有一座很高的建筑——看起来好像许多房子叠在一起。那里是什么地方呢？带着这个不解之谜，二人走进了这里。

他们在街上遇到一位叫利莎（**リーサ**）的老太太，还没等雷顿开口向她问路，她先给这两个陌生人出了一道题。怎么这个镇子上的人都喜欢玩智力游戏啊？

谜题003：不思议な帽子
类型：选择问题　谜题场所：小镇入口
问题：图中的四个帽子高度是一样的，但是帽沿的长度不一。其中有一顶帽子的帽沿与帽高相等。究竟是哪一个呢？

随后莉莎为二人指出了道路。另外这里还有一个留胡子的围巾男（**ヒゲマフラー**），他提醒雷顿在镇子中的一些木桶里有隐藏的徽章（**ビイトメダル**）。

再往前走的小镇的广场，那里有一个叫马克（**マック**）的孩子。继续向他问路，不过他先让雷顿猜一猜他家在哪里。

谜题004：家はドコ？
类型：圈选问题　谜题场所：町の广场
问题：马克是这么说的：“从我家出去之后一直往左，从第一个路口向右转，下一个路口再向右转，之后就可以看到早晨的太阳了。”那么马克的家到底在哪里呢？

马克对他们说，莱因福德家在镇子的东北方向。这时雷顿下意识地看了看广场上的时钟，他决定以此为题考验一下路克。

谜题005：デジタル时计
类型：记述　谜题场所：町の广场
问题：如果采用数字式计时的话，在一天24小时内，时钟上出现连续3个相同数字的机会，有多少次呢？（以12小时的时钟为准，0点算作12点）连续3个相同数字就是像01:11、02:22、03:33这样的情况。

小小的考验结束之后，两人继续向前走，遇到一个挡路的人。此人叫马尔科（**マルコ**），要想让他让路，还需要解开他留下的问题。

谜题006：轻いのはどれ？
类型：天平问题　谜题场所：屋敷への道
问题：有8个砝码，外表看上去都是一样的，其中7个重量相同，只有一个比其他7个稍轻。用天平只称2次，找出较轻的那个砝码。

两人终于来到了莱因福德家附近，但是这里还有一条河流拦住去路。还在这里有条渡船。但是一个叫拉蒙（**ラモン**）的人拦在那里。他想考验一下这位专家的解题能力，留下一个相传很久的难题。

谜题007：狼と小鸟

001 谜题 小镇的位置（町はどこだ）

提示：仔细观察的话，有四个镇子之间是有道路直接连通的。所以图中左上角的红色小镇就是他们要去的地方。
答案：用触笔在选定的镇子上画个圈，然后点击“判定”。

002 谜题 摇柄与孔穴（ハンドルと穴）

提示：观察下面三个齿轮，就很容易找出与图中吻合的那个了。观察齿轮的形状，找到与图中相同的一个。
答案：选择第1个齿轮。

003 谜题 神秘的帽子（不思议な帽子）

提示：不要被自己的视觉迷惑了哦，仔细看的话，看起来长度相等的一个帽子，实际上帽沿是长出来一截的。这就是所谓的“视点错觉”吧。
答案：选择帽子A。

004 谜题 家在哪里？（家はドコ？）

提示：这个问题不妨逆转过来思考一下：早晨的太阳在东边，从什么方向开始走，左转右转再右转是东呢？经过推导，这个孩子的家门口是朝北的。这样的话答案就一目了然了。
答案：圈定图中门口向北的房子，也就是中间蓝色的房屋。

005 谜题 数字时钟（デジタル时计）

提示：前两位数字最大只到12，后两位数字最大只到60。这样的话，在12小时内可能出现3个连续数字的情况，比较好找的有：0111、0222、0333、0444、0555、1111、1222，一共7个。3个0一起出现当然也算，11点10分之后出现的10分钟当然也不能忽视。这样我们又可以得到1000、1110、1112、1113、1114、1115、1116、1117、1118、1119，共10个答案。加上刚才那7个，12小时内3个相同数字就出现了17次。一天24小时，那就是17×2=34次。
答案：在回答的纸上写下“34”。

006 谜题 哪一个比较轻？（轻いのはどれ？）

提示：只用2次就称出重量，那就不能一个一个地试。一边放4个的话得用3次才能称出来，所以要一边放3个上去。称过第一次之后如果两边一样重，那么轻的砝码就在剩余的2个之中；如果一边较轻的话，就继续从这3个砝码中挑2个去称，不平衡的话就可以找到了。如果还一样重，那最后一个没称的则一定是轻砝码。
答案：按照上述方法称量，将找出的砝码放在填答案的地方。

007 谜题 狼与小鸟（狼と小鸟）

提示：终于出现一个比较考脑子的问题了。首先要确保先把狼渡到另外一边，其次就是先渡谁的问题。只要保证狼不比小鸟多就可以了。
答案：狼2匹右移→狼1匹左移→狼2匹右移→狼1匹左移→小鸟2只右移→狼1匹、小鸟1只左移→小鸟2只右移→狼1匹左移→狼2匹右移→狼1匹左移→狼2匹右移。按照这个顺序的话，最少需要11次

类型：配置问题　谜题场所：屋敷の庭
问题：有三只狼与三只小鸟在河边需要渡过去。一次最多只能渡2只动物过去，不能空载。而且任何一边狼的数量都不能比小鸟多。最少用多少次就能渡完呢？

谜题解开之后就可以继续前进了。对岸有一片花圃，看着里面盛开的鲜花，雷顿教授突然想出一个考验路克的问题。

谜题008：种まきの报酬
类型：记述问题　谜题场所：屋敷の庭
问题：雷顿教授的题目是这样的："哈吉亚（**ハジャ**）与诺罗（**ノロ**）一起受雇到农庄种花，一共有10英亩土地，两人各自负责一半。哈吉亚开垦一英亩土地要20分钟，诺罗要40分钟。但是诺罗播种的速度是哈吉亚的3倍。两人酬金共100美元，那么请问诺罗应该得到多少钱？"

不管怎么说，雷顿和路克总算是来到莱因福德先生的宅邸了。一位管家打扮的大叔在迎接他们。此人名叫马修（**マシュー**），在见萨罗梅夫人之前，还需要回答他提出的问题才行。

谜题009：マッチ犬の悲剧
类型：火柴棒问题　谜题场所：屋敷の玄关
问题：说起来很简单，这是一个火柴棍拼成的小狗，不幸的是它被马路上的汽车撞倒了（是死是活没有交代，不过看来是凶多吉少）。只移动2根火柴，拼成小狗被撞之后的样子。

二人在玄关看到了去世的莱因福德先生和他的女儿阿罗玛（**アロマ**）的画像。雷顿看着书架上的书籍，突然想到一个谜题来考验路克的智力。

谜题010：仲间はずれの汉字
类型：圈选问题　谜题场所：屋敷の玄关
问题：这里一共有7个汉字：加、功、知、化、外、刈、仁。究竟哪个汉字与其他6个不同呢？把它挑出来。

二人来到楼上的客厅，终于见到了萨罗梅夫人。在一番寒暄之后，雷顿要与夫人握手，这时外面突然一声巨响，夫人的猫受惊跑掉了。这是怎么回事？

此时屋里还有2个人。一个胖子叫鲍伯（**ポブ**），另外一个尖鼻子戴眼镜的年轻人叫罗伊（**ロイ**），是莱因福德先生的侄子。这家伙看起来很傲慢，一见面就想给雷顿教授一个下马威，甩出一道数学几何题作为见面礼。

谜题011：圆弧と直线
类型：记述问题　谜题场所：屋敷の大广间
问题：在一个1/4圆的扇形中有一个内接长方形ABCD。其中B点是圆心，BC长为5cm，C到圆弧的距离也是5cm。罗伊问的是该长方形ABCD的对角线AC的长度。什么？因为ABC是一个直角三角形，所以根据勾股定理，AC的长度等于AB的平方加上BC的平方再开方？但是AB又是多长呢？题目里没说吧？同学们请注意，这也是一个记述问题！

本来萨罗梅夫人要拜托雷顿教授帮她调查"黄金的果实"，但是刚才的意外把她的宠物猫克罗迪亚（**クローディア**）吓跑了，一直溺爱这只肥猫的夫人非要大家把它找回来不可。不知不觉之间，雷顿教授和路克也成了这个庄园的佣人。



寻猫杀人事件

不管怎么说，先帮夫人把猫找回来再说。虽然这不是雷顿教授份内的事，但是不找回来的话就无法继续调查。何况那只猫平时娇生惯养，溜出去的话万一掉在什么危险的地方，比如外面那条河里的话……后果不堪设想。先到玄关找到马修，和他商量之后分头行动吧。雷顿很快就在院子里发现了猫，但是它又跑掉了。二人赶紧回到渡船的地方，拉蒙正在那里。和他对话之后知道猫跑到镇里去了。看来只好慢慢地找了。雷顿看着河中的小船，又想出一道题目来考验路克。

谜题013：沈没船のナゾ
类型：记述问题　谜题场所：屋敷の庭
问题：有一艘客船即将在20分钟之后沉没，船上面有15人。船上的救生艇一次只能搭载5人，到最近的岸上往返一次需要9分钟。船周围的海里有吃人的鲨鱼，所以游泳过去是不可能的。那么最后会有多少人得救呢？

两人来到镇子中间，马尔科还在那里。这时可以前往镇子中的杂货铺，里面没有人。不过这里的椅子和蜡烛却是考察智力的好机会。

谜题014：イス选び
类型：选择问题　谜题场所：杂货屋
问题：有一个多功能大厅，适合聚会或者体育运动等各种活动。要在这里添置椅子的话，哪一种是最合适的呢？

谜题015 残ったのは?
类型：记述问题　谜题场所：杂货屋
问题：桌子上有10根蜡烛。窗户里的风吹过来，灭了2根。后来又吹灭一根。之后就把窗户关闭，再也没有蜡烛熄灭了。那么最后桌上有多少根蜡烛呢？

之后向马尔科打听猫的消息，来到小镇的广场。克罗迪正在那里。路克自告奋勇去抓猫，结果被猫挠了一爪子，又让它跑掉了。这时他们遇到了负责吊桥的戴斯（**ダイス**），他说有人把吊桥吊了起来，而且把控制的把手偷走了，这样的话人们都出不去了。这个问题需要以后再解决，首先从他那里得到了神秘的零件（**ナゾのパーツ**）。这里还有一个叫狄克（**デック**）的人，和他对话之后知道猫往西边去了。另外这里还有一个门可以进入，原来是镇子的役场，这里有一个叫罗德尼（**ロドニー**）的人，看起来是个喜欢读书的知识分子。他有什么问题留给雷顿教授呢？

谜题016：ペンと三角形
类型：记述问题　谜题场所：町役场
问题：图中的大三角形可以分成36个小三角形。用钢笔每蘸一次水，可以勾出相连的四个三角形的边。那么要将整个大三角形勾出来，分成36份的话，最少需要蘸几次笔？

雷顿与路克回到镇子入口，那个围巾男果然还在那里。这次轮到他来出题了。

谜题017：仲间はずれ1
类型：圈选问题　谜题场所：

就可以渡完。

008 谜题 播种的报酬（种まきの报酬）

提示：看起来很难的嘛，需要注意的是，本题考察的并不是算术，而是"记述"！别忘了这两个人是各自负责一半土地的，所以无论他们开垦荒地还是播种的速度如何，最后他们的劳动成果是一样的。
答案：既然他们劳动成果相同，所以酬金自然是一人一半，诺罗得到50美元，怎么样，各位还在做应用题的同学没有趴下吧？

009 谜题 火柴狗的悲剧（マッチ犬の悲剧）

提示：狗狗走路时是四脚着地，但是被车撞了之后是什么样子呢？
答案：把下面两条腿（靠里的）挪到上面，变成四脚平伸的样子。好可怜的狗狗啊，居然被车轧扁了……

010 谜题 与众不同的汉字（仲间はずれの汉字）

提示：这里需要有一些日文知识才能解答，暗示是拆字和假名。因为有6个汉字都可以拆成片假名。加=**カ+ロ**；功=**エ+カ**；化=**イ+ヒ**；外=**タ+ト**；刈=**メ+リ**；仁=**イ+ニ**。剩下那个就是答案了。
答案：选择"知"。

011 谜题 圆弧与直线（圆弧と直线）

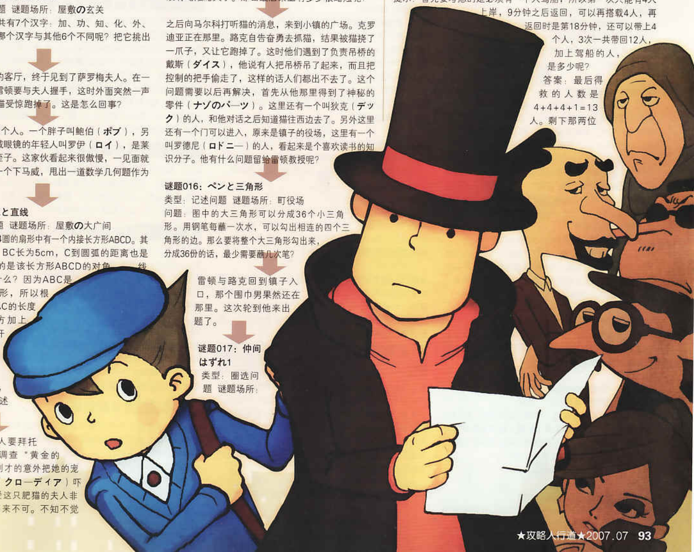
提示：首先回忆一下初中几何的基本知识：长方形的对角线长度是相等的，所以AC的长度等于BD的长度。而ABCD是内接长方形，所以BD正是这个扇形的半径。该半径长度为5+5=10cm，所以AC=BD=10cm。很简单嘛。
答案：回答"10"即可。

012 谜题 拼合长方形（合わせて四角）

提示：图2的方法是不能用的，试试有没有别的方法可以分出两块来。注意观察凸出的部分。
答案：如图。这样分割成一个凸形和一个凹形，两者拼在一起正好是一个长方形。

013 谜题 沉船之谜（沈没船のナゾ）

提示：首先要考虑的是必须有一个人驾船，所以第一次只能有4人上岸，9分钟之后返回，可以再搭载4人，再返回时是第18分钟，还可以带上4个人，3次一共带回12人，加上驾船的人，是多少呢？
答案：最后得救的人数是4+4+4+1=13人。剩下那两位



町の入り口
问题：桌上的卡片上有片假名书写的单词：**ペン、ミニウム、アガラ、スミドル、ロビ、カポネ、ゼンチン、チンゲール、ジエリア、バイト、ロン**。其中一个与其他的词不一样。究竟是哪一个呢？（这道题需要一定的日语水平才能解答）

在镇子入口有一家旅馆，是专门为外来的客人预备的。雷顿与路克准备在这里订个房间。不过这里的房子还没有收拾好，老板娘安娜（**アンナ**）是一个和蔼的妇人，在为他们准备房间的时候，还不忘用镇子上的见面礼——谜题来招呼两位客人。

谜题018：ちりとりとゴミ
类型：火柴棒问题 谜题场所：**ホテル**
问题：地上有一团垃圾，旁边是用三根火柴棒组成的“簸箕”。只移动2根火柴，将垃圾装到簸箕里。

安娜给他们安排好房间之后，二人继续去寻找那只该死的肥猫。先去吊桥看看吧，车子还在对面，但是目前过不去。而且现在正值初春，河水还很寒冷，估计游不到对岸人就因为小腿抽筋或者心脏麻痹挂掉了。不过雷顿教授还是受到了启发，想出一个题目来考路克。

谜题019：入んだ驻车场
类型：配置问题 谜题场所：町**への**「**はね**桥」
问题：在混乱的停车场里，有一辆红色的汽车（看上去就是雷顿他们的车）。现在场内的车子只能朝自己放置的方向平行移动，不能转弯。那么怎么样才能将车开出去呢？

两人回到广场，一路往西来到通向公园的路上。这里有一个坏脾气的名叫普克（**プーク**）的男子，和一名叫维克多利亚（**ビクトリア**）的老妇人。什么也不用说了，先解了谜再走吧。

谜题020：交わらない人々
类型：连线问题 谜题场所：公园**への**道
问题：图中的a与a、b与b、c与c、d与d一共四对点，要用线将它们连结起来，但是不允许线的交叉。那么如何才能把8个点都逐对连在一起呢？

谜题022：ブダの仕切り
类型：连线问题 谜题场所：公园**への**道
问题：这里有7只小猪，为了不让它们互相打架，需要将它们隔开。只用三根绳子，系在场地的木桩上，将7只猪全部分开。究竟要怎么做呢？

谜题解完之后维克多利亚给雷顿一根鱼骨头，这回应该可以把猫引出来了吧。这时一个少女出现了，她叫阿德奈（**アドネ**），也有谜题留给他们两个。

谜题021：药の顺番
类型：记述问题 谜题场所：公园**への**道
问题：一共有10粒胶囊，从今天起每天吃一粒，一共要吃10天。但是因为每天服用的胶囊药量不一，所以不能随便吃，必须在上面标注记号，以防止吃错。那么，有几个胶囊是必须标记的呢？

解完谜题之后，雷顿发现这条街上一个蓝色的门可以进入。原来这里是吃饭的食堂，厨师库鲁顿（**クルトン**）与少年弗里克（**フリック**）在这里，上去打个招呼顺便陪他们玩玩解谜游戏吧。

谜题023：ワインの分配
类型：分配问题 谜题场所：食堂
问题：有3个不同的容器，容量分别是8升、5升和3升。其中8升的容器中装满了红酒。这些容器是没有刻度的。假设容器之间互相倾倒的时候液体没有溅出和损耗，那么怎么样才能将这些酒平分？

谜题025：正三角形の谜
类型：配置问题 谜题场所：食堂
如图所示，桌面上有10个扣子，排成正三角形的形状。现在要求只移动3个扣子，使图中的三角形变成倒立的。

在食堂呆了一会儿之后，两人来公园跟前。克罗迪亚果然在这里，旁边还有一个瓶子。瓶里看起来很脏，雷顿教授脑海中突然有一个问题飘过……

谜题026：ビンの中
类型：记述问题 谜题场所：公园入**り**口
问题：瓶子里有一个细菌。这种细菌在一分钟之后就分裂成2个，然后每分钟分裂一次。这样的细菌用1小时可以增殖到把瓶子装满。那么假如一开始的时候瓶子里有2个细菌的话，那么装满瓶子需要多长的时间呢？

随后雷顿用维克多利亚给他的鱼骨头顺利地收服了克罗迪亚。两人带着猫回到了莱因福德家的房子里。这时马修突然神色慌张地对雷顿说出事了，原来在雷顿他们离开的时候，这里发生了杀人案——那个长鼻子戴眼镜的罗伊被人用钝器砸中后脑而死。凶手是谁，目前还不知道。负责调查此案的是伦敦来的切尔米警官（**チェルミ**—警部），一个脸色阴沉，长得像希特勒的家伙。他在伦敦是著名的侦破专家，在同行口中有着十分厉害的传闻。但是不知为什么，他好像只盯着雷顿在看，难道说他怀疑雷顿教授是凶手……？雷顿辩解说自己有不在场证据。案发当时他和路克正在到处寻找失踪的克罗迪亚，这一点有许多证人。随后切尔米又开始逐个排查现场所有的人，才发现原本在渡船一带的拉蒙不见了。难道说他就是凶手，在杀人之后畏罪潜逃了？雷顿突然想到小镇的吊桥已经关闭，他现在应该还没有跑出去，目前来看他被怀疑的可能性最大，还是先把他找回来再说吧。

雷顿与原本不怎么爱说话的鲍伯交谈了几句，原来他是阿伦·莱因福德的弟弟，因为长得太胖一直没有合适的伴侣。（萨罗梅夫人：喂，不要以为我老公死了你就有机会……）作为问候，还得解开他的问题。

谜题027：邻の席
类型：配置问题 谜题场所：屋敷**の**大广间
问题：屋子里一共有一郎、二郎、三郎、四郎、五郎和六郎兄弟6人（再来一个就能演杨家将了……）。他们围着桌子吃饭，但是这六个兄弟和自己排行相邻的兄弟关系都不好。（比方说一郎和二郎闹别扭，二郎和三郎闹别扭，依此类推），另外三郎和五郎的关系也不好。为了让他们吃饭的时候不打起来，应该如何妥善安排座席的位置？

雷顿从马修那里得到一个奇怪的齿轮，这是在杀人现场发现的。这个东西和凶手与死者又有什么联系呢？一时说不清楚。不过这问候一样的谜题还是要解的。

谜题028：しるしはドコ?
类型：圈选问题 谜题场所：屋敷**の**大广间
问题：这张纸板是八角形的。其中一面有个红点，另外一面有个黑点。当红点位于左下图中位置的时候，翻转过来之后的黑点应该在哪里？

这时夫人因为感觉不适回房间休息去了。雷顿与路克来到房内向夫人征求意见，夫人请雷顿教授去找拉蒙，目前看来，还是没有谈到“黄金的果实”这个正题上来。现在来看，还是一边调查拉蒙的下落一边寻找新的线索比较好。

搜查拉蒙的下落

在查找拉蒙的下落之前，雷顿教授对萨罗梅夫人房间里的照片产生了兴趣。那上面是夫人抱着一个女孩，与丈夫、管家和一个老太太的合影。那个老人是以前见过的利莎。夫人抱着的这个女孩子难道就是莱因福特的女儿阿罗玛？为什么这么多年过去了，夫人的样子还是一点没变呢？雷顿说美人的面貌是不会随着时间的推移而变化的。但是事实真得如此吗……？
二人走出房间，切尔米警官还在那里。从他不友善的表情来看，估计他也准备向雷顿教授提出挑战吧。

就请安息吧……

014 谜题 选椅子（イス选び）
提示：首先要考虑的是这个大厅的使用目的，聚会的话需要坐很多人，而体育运动的话又要清出比较大的一块地方。所以椅子的形状是关键。
答案：选择“E”即可。这种椅子可以很多个叠放在一起，有比较好的机动性，并且可以节省空间，所以最适合这样的地方。

015 谜题 剩余的蜡烛（残ったのは？）
提示：最后只剩下被吹灭的那3根，因为没熄灭的7根蜡烛全部烧光了。别忘记这是蜡烛啊！
答案：回答“3”即可。

016 谜题 钢笔与三角形（ペンと三角形）
提示：实际上，勾边的时候只是勾出周围三个，中间那一个就自然形成了三角形。这样的话大三角形内需要勾边的小三角形只有21个，蘸一次水可以勾出三个小三角形。
答案：按照21÷3=7，最后的答案是蘸7次水。

017 谜题 与众不同的单词（仲间はずれ1）
提示：仔细看看的话，**ミニウム、バイド**前面加上“**アル**”就变成了**アルミニウム、アルバイド**；**ロビ、ロン**前面加上“**ナイ**”就变成了**ナイロビ、ナイロン**……难道说这些词都可以和“有”（**アル**）和“无”（**ナイ**）组合在一起成为新的文字？这个问题需要一定的日语水平。
答案：选择“**ジエリア**”。因为它既可以与“**アル**”组成“**アルジエリア**”（阿尔及利亚），又可以与“**ナイ**”组成“**ナイジエリア**”（尼日利亚），两个词都是非洲国家的名字。

018 谜题 簸箕与垃圾（ちりとりとゴミ）
提示：要把垃圾装到簸箕里，其实就是要将这个“簸箕”翻转一下。注意移动火柴棍未必要挪很远，只移一点点也是可以的。
答案：将中间那根横的火柴棍向左平移一点使其中部和左上的火柴棍对准，再将右上的火柴棍移到左下，一个倒过来的簸箕就形成了。

019 谜题 拥挤的停车场（入んだ驻车场）
提示：既然只能平行移动，那么就得从目前的车位与空白的地方考虑。实际上这种只能横向或者纵向移动的谜题不难解决。
答案：按照下面的步骤移动车辆：01.先将红车上方横向停着的车向右移动；02.再将红车右边2辆排在一起的车向上移动；03.将红车向右移动；04.将左下角的车向上移动；05.将左下横着并排停靠的2辆车向左移动；06.将上方中央偏左的车向下移动；07.将红车向左移动；08.将上方中央的车向下移动；09.将右上角2辆并排的车中靠下的一辆向左移动；10.将红车前面最后2辆拦路的车向上移动，红车就能出去了。

020 谜题 不能相遇的人（交わらない人々）
提示：要想让这些线不交叉，基本上就只好绕着外面走。b与b之间距离最近，绕到外面的话必然会影响到其他的线。所以它们之间直接连起来。至于其他三对，就靠玩家自己想了。
答案：实际上，也只有这一种连结方法。

021 谜题 吃药的顺序（药の顺番）
提示：因为今天有一粒药马上就要吃，之后第2天到第9天的药需要标记顺序，这样的话最后一天的药不用做标记也可以确定什么时候吃，总之第一粒和最后一粒是不用做标记的。这样的话答案就很清楚了。
答案：8。

022 谜题 分猪（ブダの仕切り）
提示：仔细看的话这些猪所在的位置形成了一个六角形，围绕着中间的猪。那么将它们分开，只要用三根绳子把中间的猪围起来，这样其他6头就自然地隔开了。
答案：如图所示，注意选择合适的桩子。

023 谜题 分配红酒（ワインの分配）
提示：实际上这只是在考察大家加减法的熟练程度。要将容器中的液体平分，就要尽可能地利用最小的容器。
答案：按以下步骤进行：01.将8升的容器中的酒倒进5升的容器；02.将5升的容器中的酒倒进3升的容器；03.将3升的容器中的酒倒进8升的容器；04.将5升的容器中的酒倒进3升的容器；05.将8升的容器中的酒倒进5升的容器；06.将5升的容器中的酒倒进3升的容器；07.将3升的容器中的酒倒进8升的容器。

谜题029：5人の容疑者
类型：记述问题 谜题场所：屋敷の大广间
问题：现在某案件有5个嫌疑人，下面是他们的证言：
A："我们五人中有一个在说谎。"
B："我们五人中有两个在说谎。"
C："我们五人中有三个在说谎。"
D："我们五人中有四个在说谎。"
E："我们五个人全都在说谎。"
如果要释放有可能说真话的人，那么会放掉几个呢？

雷顿教授向萨罗梅夫人询问照片的事情，夫人却说她没生过孩子，那照片里的人也不是她。这样一来雷顿和路克的疑惑就更大了。关于这件事情，还是向照片里其他的人打听一下吧。
于是二人找到马修，向他询问。马修说照片中的女子是莱因福特先生的前妻玛利亚，很久之前就去世了。萨罗梅夫人只是和她长得很像，但是与她玛利亚没有任何血缘关系。一番解释使得二人如同掉进云雾之中，不等他们再向马修提问，萨罗梅夫人就把他叫走了。看来要搞明白这件事情，照片里的利莎是唯一的线索了。回头遇到她再向她问问吧。
随后雷顿和路克又来到院子外面，克罗迪亚在那里。它嘴里叼着什么东西……那是罗伊的眼镜！这是不是在杀人事件发生时遗留在现场的？回头再向"希特勒"问问吧。
二人来到渡船的地方，维克多利亚正在那里。这次又有新的谜题等着他们两个。

谜题030 一笔で书ける？
类型：圈选问题 谜题地点：屋敷の庭
问题：世界上有许多"一笔画"，就是用一条线从头画到尾，构成某个东西。那么下面的几个图中，哪一个不能用一笔画出来呢？

两人来到外面，碰上了马尔科。这次有什么新谜题，尽管放马过来吧。

谜题031 竞马场のナゾ
类型：记述问题 谜题场所：屋敷への道
问题：有一个赛马场，三匹马的速度不同。A马1分钟可以绕跑道跑2圈，B马1分钟可以跑3圈，C马1分钟可以跑4圈。现在三匹马在同一个起点开跑，方向相同。那么几分钟之后，三匹马又同时出现在最初的起跑线上呢？

这种问题实在是雕虫小技。接下来去杂货铺看看，有什么新的东西可以启发雷顿他们的灵感吧。

谜题032：アメを分けよう
类型：记述问题 谜题地点：杂货屋
问题：瓶子里盛有糖果，50颗一瓶，一共10瓶。现在尽量目测，将瓶中的糖果平分，装进袋子里。现在有20个袋子，请问平均每个袋子装入25颗糖果的概率是多少？

谜题033：火をつけるのは
类型：圈选问题 谜题地点：杂货屋
问题：盒子里只有一根火柴了。现在需要点灯照明，点炉子取暖，还要烧一盆洗澡水。那么应该先点着哪一个呢？

接下来要去的地方是广场。那里的时钟塔下的门通向镇子北边。雷顿和路克到那里的时候正好遇上少年马克。他的这个谜题比较有挑战性，不懂日语的朋友会觉得很难哦。

谜题034：奇妙な手紙
类型：记述问题 谜题场所：町の广场
问题：一个作家和伙伴一起去海外旅行，他写了一封回信。其中隐藏了许多国家的名字。那么他一共去了多少个国家呢？（本题需要有一定的日语水平才能看懂）

大个子狄克挡在时钟塔的入口那里。这之前必须已经解完12个谜题才能进入。不过在进去之前还得过他这一关才行。

谜题035：不思议な点
类型：记述问题 谜题场所：町の广场
问题：下面的图一看上去并没有什么意义，但是每个图下面都有数字相对。A是正上方有一个点，标着数字0；B的上方与左边各一点，标着数字9；C的上方与下方各一点，标着数字6。D的上方和右边各有一点，那么它对应的数字是几呢？

解开这个谜题之后终于可以通过时钟塔到北边去了。但是现在不必急着去。先去上回到过的食堂看看，库鲁顿正为分牛奶的事情发愁呢。

谜题024：ミルクの分配
类型：分配问题 谜题场所：食堂
问题：现在有10升、7升和3升的容器各一个，其中10升的容器中装满了牛奶。假设在倾倒的时候不会有液体溅出和损耗，那么如何利用这三个容器将10升牛奶平分？

回到广场的时钟塔。现在可以向北走了。在大门里面有一只猫正在抓老鼠。看到老鼠的雷顿又想出一道题来考路克。

谜题036：ネズミ算
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：所谓"老鼠计算题"是针对老鼠强大的繁殖能力而专门想出来的。老鼠每个月可以产12个鼠仔，小老鼠在出生2个月之后就可以繁殖了。那么现在给你一只老鼠，好好喂养它以保证它的健康。在10个月之后，会有多少只老鼠呢？

这里还有一个叫露西（ルーシー）的女孩子。看来她也有问题要考雷顿教授。

谜题037：姐と弟
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：弟弟向姐姐说："如果我把自己的年龄分2岁给姐姐，那么姐姐的年龄就是我的2倍了。"姐姐则对弟弟说："如果你再分给我一岁的话，那么我的年龄就是你的3倍。"
那么姐姐和弟弟分别几岁呢？

再往前走，里面是一个Y字路口。那里有2个人，一个是维克多利亚，另外一个男子叫萨波内（サポーネ），是和雷顿一样的旅行学者。正所谓棋逢对手，看来一场智力对决不可避免了。

谜题038：飞行机にて
类型：圈选问题 谜题场所：Y字路
问题：我喜欢空中旅行，在飞机上，美丽的女服务生给我端来几样东西：饮料（お饮み物）、糖果点心（おかし）和食品（お食事）。她说："虽然飞机在天上会有点摇晃，但是这件东西颠来倒去都没有问题。"那么，她所说的是哪一样东西呢？（这也是一道考察日语水平的题）

之后是维克多利亚的谜题。

谜题039：一笔书き2
类型：圈选问题 谜题场所：Y字路
问题：和上次一样，我们来看一看下面的一笔画。在这几个图中，哪一个是不能用一笔画出来的？

从Y字路口往左边走是小镇的市场。这里有一位名叫安德顿（アンダルトン）的老头，虽然看上去很凶，人却还算不错。他的谜题是这样的：

谜题040：パパはいくつ？
类型：记述问题 谜题场所：市场
问题：这是爸爸和儿子的对话。儿子对爸爸说："我今年22岁，那么爸爸多少岁呢？"爸爸回答说："我的年纪吗？只要把我的年纪减少一半，再加上你的年纪就是了。"

024 谜题 分配牛奶（ミルクの分配）
提示：又是一个倒过来倒过去的问题，多试试吧。
答案：按以下步骤进行：01.将10升容器里的牛奶倒进7升的容器；02.将7升容器里的牛奶倒进3升的容器；03.将3升容器里的牛奶倒进10升的容器；04.将7升容器里的牛奶倒进3升的容器；05.将3升容器里的牛奶倒进10升的容器；06.将7升容器里的牛奶倒进3升的容器；07.将10升容器里的牛奶倒进7升的容器；08.将7升容器里的牛奶倒进3升的容器；09.将3升容器里的牛奶倒进10升的容器。

025 谜题 正三角形之谜（正三角形の谜）
提示：挪扣子这种小问题其实不用费太多脑子，要使三角形颠倒过来，必须将顶点挪到最下面。把下面的两个角挪到上面。换成扣子的话就更好办了。
答案：如图所示，需要移动的只有三个角上的扣子。

026 谜题 瓶之中（ビンの中）
提示：一变二，二变四……这样的增殖数字到分裂60次的时候是很恐怖的。基本上可以说是天文数字（具体地说，1小时后瓶子里有1,152,921,504,606,846,976个细菌）。但是反过来想想，一个细菌分裂成2个的时候用了一分钟，而后2个细菌分裂到满瓶则用了一小时里剩下的时间。也就是说瓶子里面如果一开始有2个细菌的话，到1小时的时候，也只不过节省了最初1变2的那一分钟而已。这样的话答案就很清楚了。
答案：59分钟。

027 谜题 相邻的座席（邻の席）
提示：典型的圆桌问题，只要不让排行相邻的兄弟坐在一起就可以了，另外三郎和五郎也不能在一起。一郎的位置是确定的，让三郎和五郎坐在他两边，这样的话没有问题。接下来就看大家自己怎么安排了。
答案：按照顺时针排列：一、三、六、四、二、五，或者一、五、二、四、六、三的顺序。

028 谜题 标记在哪里？（しるしはドコ？）
提示：其实这个问题用模型法就可以迎刃而解。找张纸把正反两面都涂上红点和黑点，按照图中的要求转动纸板，最后翻回正面红点那一面，看看黑点在哪里吧。
答案：右下。

029 谜题 5个嫌疑犯（5人の容疑者）
提示：这种逻辑问题需要把几个条件加在一起进行推理才能得到答案。我们可以假设其中一人的话是真的，再把这个假设应用在其他几人的话中，就可以看到端倪了。比方说E的"五个人都在说谎"如果成立，那他就说了真话，与"五人都说假话"的命题相矛盾。依此类推，不难发现谁说的是真话。
答案：1人。因为只有D的话与其他四人的证言符合。如果D说的是真话，那么其他四人的证言都不成立，符合"五个人中有四人说谎"的命题。

030 谜题 一笔画（一笔で书ける？）
提示：首先我们了解一下一笔画的构造。一笔画的最大特点就是没有断线，起笔有一个入口，收笔也只有一个出口。有的时候一笔画也可以将数个线段集中在一点，一笔画出来的线可以交叉（有重叠的点），但是绝对没有重合（没有重叠的线段）。如果一个点上交叉的线是偶数，那么必然有入有出。
答案：左下的房子。

031 谜题 竞马场のナゾ
提示：先别管它们的速度和拉开的距离有多大，跑道是一个圈，所以跑起来之后会怎么样呢？
答案：1分钟。A跑完2圈，B跑完3圈，C跑完4圈，这时它们3个又会在起跑线上重合。

032 谜题 分糖果（アメを分けよう）
提示：不要被什么"目测"、"尽量平分"之类的词蒙住。刚才问的是"平均每个袋子装进25颗糖果的概率是多少"，只要拿糖果总数和袋子数目除一除就知道了，是25的话就是100%，不是25的话就是0%。
答案：100%。

033 谜题 先点着哪个（火をつけるのは）
提示：还用分析么，火是从哪里来的？
答案：最先点着的是火柴。

回到Y字路，走右边的分支，可以到达北街（北通り）。有一个叫基内克（キネツク）的秃顶大叔在那里。看他的相貌，想必是个很聪明的人吧。

谜题041：いちばん安い?
类型：选择问题 谜题场所：北通り
问题：电器公司正在进行减价促销活动。立体电视原价1888美元，现价1260美元；吸尘器原价440美元，现价310美元；电冰箱原价2050美元，现价1682美元；烤面包机原价141美元，现价123美元。但是现在预算开支很少，只能挑最便宜的买，那么应该买哪个呢?

之后顺着路往北来到山坡上，那里有一个醉醺醺的家伙，他叫基耐斯（ギネス），据说经常和拉蒙一起喝酒。但是现在他喝得迷迷糊糊，什么也说不清楚。不过他说这个镇子上经常有神仙出没，在月黑风高的深夜，有人曾经看到神仙背着巨大的口袋，像圣诞老人一样在镇上神出鬼没。反正这里本来到处都是难解之谜，要说有这种事情发生也真不奇怪。
二人回到北街，基内克还在那里。这回他又有新的问题要考这两个客人了。

谜题042：カメラとケース
类型：选择问题 谜题场所：北通り
问题：我在旅行的时候到商店买东西。那里带盒子的照相机价格是310美元，照相机本体比盒子要贵300美元。我只想买一个盒子，于是给了他100美元，那么他应该找我多少钱?

这时两人回到Y字路，萨波内告诉他们，酒场晚上才会开门。如果拉蒙还在镇子里，晚上他应该会来这里喝酒。既然如此，那就先回去休息一下，晚上再行动吧。不过在时钟塔大门那里，露西还有一个问题。

谜题043：3本の伞
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：伞架上有三把伞，没有什么记号和主人的名字。而且伞的外观一样，一眼看上去很难分清哪把伞是谁的。那么假如三人来取伞的话，就有可能拿错。那么当2人拿对自己的雨伞的时候，另外一人拿错自己雨伞的高率是多少呢?

另外来到役场，罗德尼也有问题请教他们两个。

谜题044：切手のナゾ
类型：连线问题 谜题场所：町役场
问题：这是一整张价值800日元的邮票。上面邮票的价格从10日元到100日元不等。现在已经取走100日元的一枚，剩下的邮票要分成7份，每份价格加起来都是100日元，而且要连在一起，形状还不能一样。那么应该怎么分呢?

之后两人回到食堂，向库鲁顿打听了情况之后，回旅馆休息。这之前如果有谜题错过的话，可以到镇子时钟塔那里，有一扇白色的门。那里是谜题馆（ナゾーバの館），里面有一位穿着像巫师的老婆婆（ナゾーバ）。如果有错过的谜题可以去那里解开。但是要进去的话，还需要把门打开才行。

谜题058：玉を出せ1
类型：西洋华容道 谜题场所：町の广场
问题：这个问题和中国古代的华容道一样，通过移动不同形状的方块，使目标到达脱出地点。

夜行神探

深夜的小镇显得宁静安详。但是雷顿教授和路克却轻松不下来。现在得去酒场找拉蒙，把事情弄清楚。但是通向北边的入口被基内克先生挡住了。他在散步时丢失了手表，正在这一带寻找。好心的雷顿教授不愧是英国绅士，当下就决定先帮他找回丢失的手表。（实际上是因为找不到手表就过不去那里，都怪这个这个碍事的大叔……）

二人在公园前的街上遇到了阿德奈，她也有谜题要解开，看来一边调查一边和这些街上的人做解谜游戏早已经成为家常便饭了。

谜题045：宇宙人のナゾ
类型：记述问题 谜题场所：公园への道
问题：宇宙人来到地球之后，发现了一样东西。它们是这么描述的："有这么一样神奇的东西，在纸上扎个洞之后就可以画出线来，而洞到这条线上任何一个点的距离都是一样的。这是什么东西呢?"

二人来到公园门口，狄克正在那里数星星（这么大个人了还跟小孩子一样……）。他有个问题始终想不清楚，因此不能安眠。还是先帮他吧。

谜题046：大きな星
类型：连线问题 谜题场所：公园入り口
问题：天上有无数颗星星，现在用线把5颗星连起来，构成一个最大的星形。那么应该怎么连，构成的星星才最大呢?

狄克得到答案之后非常高兴，他告诉雷顿，旅馆的老板娘捡到了一块手表，估计那就是基内克先生丢失的。二人赶紧回到旅馆，朝安娜要到了手表，把它拿给基内克先生。得到手表之后，这位大叔还有一个问题等着这两位外来的客人。

谜题047：盗贼の逃げ道
类型：圈选问题 谜题场所：町の广场
一个盗贼，正沿着图中箭头所指的方向逃跑。这个盗贼在逃跑的时候是不能回头的，见到路口之后必定会向左边或者右边的方向转弯。那么下面从A到G的7个出口中，哪一个是盗贼绝对无法到达的呢?

现在可以去北边的场所了。进入时钟塔大门，那只猫还在那里捉弄被抓的老鼠。露西则在一边看热闹。这里有2个谜题需要解答。

谜题048：ネコとネズミ
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：5只猫抓5只老鼠需要5分钟，那么在同样的情况下，要在100分钟内抓100只老鼠需要多少猫呢?

谜题049：千倍のナゾ
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：下面是一句不完整的话。在三个空格里填上同一个字母，使这句话的意思成立。

二人来到酒场，马尔科站在门外。先向他打听一下吧，顺便解开他的谜题。

谜题050：OTTF?
类型：记述问题 谜题场所：Y字路
问题：下面有10张卡片并排在一起，第五张是空白的。其他几张卡片顺序写着下面几个字母：O、T、T、F、（空白）、S、S、E、N、T。那么空白部分应该填什么文字呢?（这是一道考察外语水平的问题）

来到酒场，只有萨波内在那里喝酒，拉蒙居然不在。不过他还是有问题留给雷顿这位“对手”的。

谜题051：发を切るなら
类型：选择问题 谜题场所：酒场
问题：小镇上有2位理发师。这里离其他镇子比较远，镇子上的人都是找他们两个理发的。下面是两个人的照片。如果你要理发的话，你会选择哪一个呢?

既然在这里找不到拉蒙，就去别处看看。在山坡上他们又遇到了坏脾气的普克，看来他又被什么问题难住了。

谜题052：星を见つけろ
类型：圈选问题 谜题场所：丘の上
问题：这幅黑白图里有一个隐藏的星星，用线把它描出来。

034 谜题 奇妙的信（奇妙な手纸）
提示：为了照顾日语苦手的玩家，我们先来看看这里面究竟隐藏了什么国家的名字，把它们都改成片假名的话就比较好认了：
カナだ（**カナダ**，加拿大）、**いたり**案（**イタリア**，意大利）、外**ラク**（**イラク**，伊拉克）、老眼**だ**（**ウガンダ**，乌干达）、**いらん**（**イラン**，伊朗）、夜**ダン**（**ヨルダン**，约旦）、**オーすとりぃ－や**（**オーストリー**，奥地利）、**とるこ**（**トルコ**，土耳其）、今后（**コンゴ**，刚果）、员同（**インド**，印度）、**めき**志向（**メキシコ**，墨西哥）、**たい**（**タイ**，泰国）。
答案：12个国家遍布亚非欧美，真是跨世界的环球之旅啊。

035 谜题 不可思议的点（不思议な点）
提示：看了半天还是不懂吗？想想现在是什么时刻，再看看，有启发没有？再想不到的话就在傍晚6点、晚上9点或者深夜12点的时候做这道题吧！
答案：3。原因不必再解释了，这种东西我们其实天天都有在看。

036 谜题 老鼠计算题（ネズミ算）
提示：同学们先不要忙着做数学计算题。先想想生物课上关于哺乳动物繁殖的基本常识是怎么讲的。
答案：1只。老鼠又不是细菌可以分裂，一只老鼠怎么生小老鼠啊?

037 谜题 姐弟二人（姐と弟）
提示：喜欢数学的同学不妨用二元一次方程来解一解。设姐姐的年龄为x，弟弟的年龄为y，那么就有：
$x+2=2(y-2)$，$x+3=3(y-3)$
$x+2=2y-4$，$x=2y-6$
$2y-6+3=3y-9$，$y=6$
$x=2y-6=12-6=6$
答案：两人是双胞胎，都是6岁。

038 谜题 坐飞机（飞行机にて）
提示：这次我们用罗马字（英文字母）来书写这三样东西。看看分别是什么样子。
饮料：ONOMIMONO；糖果点心：OKASHI；食物：OSYOKUJI
这回看出点什么来了吗？所谓“颠来倒去都没问题的东西”。
答案：饮料。因为ONOMIMONO是回文，颠过来倒过去念都是一样的。

039 谜题 一笔画2（一笔书き2）
提示：有了上次的经验，这回应该比较好做了。先看眼镜，上次一根直线串3个圆都可以画出来，所以这个眼镜也没有问题；蝴蝶结和房子的中间有条斜线，那是避免笔画重叠而分出来的；至于帽子，虽然是由长方形构成的简单图案，但是也是一笔能画出来的吗？自己画画看。注意，所有的一笔画的交点，或者都是由偶数个线段构成的，或者有奇数线段构成的交点，但是必须成对（比方说有3根线在一起的点，但是必须是2个或者4个交点等等），否则是不能构成一笔画的。
答案：右上的帽子。如果没有底下那多余的一根横线的话，其实也是可以一笔画出来的。

040 谜题 爸爸几岁了?（パパはいくつ?）
提示：答案就在题里，爸爸都说了，儿子的年龄是自己的一半。
答案：44岁。

041 谜题 最便宜的是?（いちばん安い?）
提示：这仍然是个记述问题。不要考虑商品的降价幅度，只要考虑哪个最便宜就可以了。
答案：D。

042 谜题 照相机与盒子（カメラとケース）
提示：这种题用小学的一元一次方程就可以解决了。设照相机价格为x，那么照相机盒子的价格就是x-300，$x+(x-300)=310$，$2x-300=310$，$x=305$。照相机为300美元，那么盒子的价格就是5美元。给商人100美元，该找多少钱，小学一年级的学生也算得出来。
答案：95美元。

043 谜题 3把雨伞（3本の伞）
提示：一共只有三把伞，拿错的情况有2种：3个人都拿错，或者2人拿错1人拿对。如果两个人都拿对的话，剩下的人和伞是不可能出现错误的，因为已经没得挑了。
答案：0%。

雷顿和路克来到市场，维克多利亚在那里，还有一位叫泽贝罗（**ゼペロ**）的卖肉商人，现在该他们提问了。

谜题053：盗み食い
类型：选择问题 谜题场所：市场
问题：桌子上有一条鱼，不知道被谁偷吃掉了。当时在场的有兄弟三人，他们的证言如下所述：
A：“我吗？是我吃的。”
B：“我看见A吃了鱼。”
C：“我和B都没有吃啊。”
后来调查得知，这三个人里有一人说了谎话。那么说谎的人是谁呢？

谜题054：モンスター
类型：选择问题 谜题场所：市场
问题：街上出现了巨大的怪物！现在要用剑刺向怪物的眼睛，那么应该刺向哪里呢？

二人回到北街，这里有间房子以前没有进去过。房子里有一个叫布卡（**プッカ**）的人，一天到晚都在吃个不停，被称作“镇子上的大食客”。奇怪的是他不管怎么吃都不见胖。从这里出来之后，雷顿和路克发现了拉蒙。他被一个面貌古怪的老头装在麻袋里，看起来已经没有意识了。难道说他也被杀害了？小镇上居然发生了连续杀人事件！那个老头见势不妙背起麻袋就跑，雷顿和路克在后面紧追不舍，但是还是被他甩掉了。事情在突然间出现了这么大的变故，现在得赶紧回去通报一下。
雷顿他们回到了莱因福特家，把刚才发生的事情告诉了众人。夫人和马修都很担心，不料这时候拉蒙突然自己回来了，而且看上去一点问题都没有。刚才他不是被人杀了吗？心中装满疑问的雷顿教授让路克暂时不要声张，这件事情需要慢慢调查才行。
这时回到大厅里，鲍伯站在那里心神不安，在为什么问题发愁。

谜题012：合わせて四角
类型：连线问题 谜题场所：屋敷**の**大广间
问题：把一个不规则的图形分开，使它们拼合成长方形的样子。按照图2的样子可以割开，但是现在要求不翻转图形，那么应该怎么分割呢？

现在所有问题拧成一团，暂时不能解开。而且雷顿最初要调查的“黄金的果实”也没什么线索。今天找了一整天，还是先回旅馆休息休息吧。
第二天一早，切尔米警官就打电话给旅馆，要雷顿教授赶紧过去一趟。出门之前，先要帮助老板娘解决一个问题。

谜题055：パンを切る
类型：记述问题 谜题场所：**ホテル**
问题：有一块形状不规则的面包，要将其装在饭盒里，那么最少要切几刀，就可以实现呢？

两人走出旅馆，围巾男又在那里等着他们解谜了。

谜题056：何回曲がる？
类型：记述问题 谜题场所：町**の**入り口
问题：图中有9间屋子，它们是互相通着的。A和B是两个通到外面的出口。那么从A进去，从B出来的话，要在尽量少拐弯的情况下走完9个房间。请问最少需要拐几次弯？

到了广场之后，两人又遇到了为谜题发愁的大个子狄克。

谜题057：切るのはどれ？
类型：选择问题 谜题场所：町**の**广场
问题：现在有6个金属环连在一起。虽然看上去很复杂，但是只要剪开其中一个，其余5个就会散开，变成一条连在一起的链子。那么应该剪断哪个环呢？

前往莱因福特家的路上还有一个马尔科，还是老样子，他的问题就不要放过。

谜题059：最长距离は？
类型：连线问题 谜题场所：屋敷**への**道
问题：孩子们在镇中竞走。比赛规则是在镇子里走得最远的人获胜。但是规定不能走回头路，而且行走路线不能有交叉。这样的话，怎么在图中的地方，走出最远的距离？

雷顿和路克来到莱因福特家的屋前，克罗迪亚还在那里转悠。这时候路克想到一个问题来考他的老师雷顿教授。

谜题060：ネコてんびん
类型：选择问题 谜题场所：**ラインフォード**屋敷
问题：一共有红、白、黑三种猫。它们的体重根据颜色的不同而有区别。4只白猫的重量等于5只黑猫，3只红猫的重量等于1只白猫+2只黑猫。那么现在把3只红猫和4只黑猫放在天平左边，1只黑猫和4只白猫放在天平右边。这个时候天平的哪一边会向下倾斜呢？

好不容易来到大厅，雷顿正听到切尔米警官发火的声音，看起来他对甜的东西很讨厌的样子。不爱吃甜食就不吃嘛，发那么大火干什么。随后切尔米没好气地告诉雷顿，杀人事件是警察解决的事，他们忙好自己的工作就行了。啊，说起来，雷顿来这里的目的是什么来着？是调查“黄金的果实”，这之前的一天几乎都是在做无用功，现在还是着手干该干的事比较好。不过在离开之前，先把屋子里的鲍伯、切尔米和萨罗梅夫人留下的谜题解决再说。

谜题061：十字形のナゾ
类型：连线问题 谜题场所：屋敷**の**大广间
问题：图中的十字形里面有9个瓶子，外面有16个瓶子。现在沿着瓶子重新连线，要求十字形里面有17个瓶子，外面有16个。究竟怎么连呢？

谜题062：残されたメモ
类型：圈选问题 谜题场所：屋敷**の**大广间
某警官在调查大规模石油走私犯罪的时候被犯人杀害。但是在临死的时候留下了相关的线索。他在一张纸条上留下一串数字，和凶手有关。字是这么写的：
710
57735 34
5509
51 036145
现在有三个嫌疑人，名字分别叫**シゲオ**（Shigeo）、**タケシ**（Takeshi）、**マサシ**（Masashi）。他们中谁是真正的犯人呢？

谜题063：夫妇の危机！
类型：配置问题 谜题场所：屋敷**の**大广间
问题：失败！身为一个丈夫，在换衣服的时候一下掉出三样不能让老婆看见的东西！它们是——1. 酒店的火柴；2. 赌输了的赛马券；3. 以前女朋友的照片。这三样东西不管哪件让老婆看见的话都会引起家庭危机，但是丈夫只有2只手，现在他应该拿手掩盖哪两样东西？

二人回到屋外，又遇上了拉蒙。他对昨天发生的事情似乎完全没有记忆了。不过看起来他又不像是假冒的。这个问题确实值得思考。不过目前的当务之急还是去调查“黄金的果实”的下落。

黄金果实的情报

说到现在还没解决的问题，雷顿想到关于萨罗梅夫人以及阿罗玛的一些事情还没弄清楚。目前还没有询问的人是照片中出现的利莎。还是先找马修问问她的情况吧。
马修告诉雷顿，利莎曾经在这里做事，但是后来辞职离开了。现在去找她。雷顿和路克到杂货铺前面看到利莎在那里散步，就向她询问有关前任夫人的事情。原来利莎是阿罗玛小姐的乳母，玛利亚夫人去世之后，莱因福特先生一直想为阿罗玛再找一个母亲，于是娶了萨罗梅夫人。但是阿罗玛对这个与自己母亲一模一样的人并不喜欢，经常躲着她，有时候她会去母亲的墓地，整天待在那里。后来阿罗玛由于不明原因离家出走，感到失

044 谜题 邮票之谜（切手のナゾ）
提示：这个没什么窍门，大家自己算算看吧。左上方的四张加起来是100日元，可以算成一份。至于其他几份，需要自己动脑了。
答案：如图。

045 谜题 宇宙人之谜（宇宙人のナゾ）
提示：这个东西……上过学的人都应该知道吧……
答案：就是我们都用过的圆规（**コンパス**），注意用日文片假名书写。

046 谜题 巨大的星星（大きな星）
提示：看到那四颗大星了吗？再有一颗就可以连成最大的星星了。但是找不到连接点……等一等，星星都是天体，我们所在的地球也是天体。在考虑连线点的时候不要只想着天上。
答案：最后的点就是地球自己。这样连成的星星就是最大的了。如此突发奇想的答案，丝毫不输给古代的圣贤们啊。

047 谜题 盗贼的逃路（盗贼の逃げ道）
提示：因为这个贼见到路口必定会拐弯，而且不能回头，所以他的行动路线应该是固定的。我们只要找找哪和出口不能一转弯就能到达，就可以了。
答案：B。

048 谜题 猫和老鼠（ネコとネズミ）
提示：5只猫抓5只老鼠需要5分钟，5只猫抓10只老鼠需要多少时间呢？那就是10分钟。这样的话在100分钟之内抓100只老鼠，那就要求每5分钟抓5只老鼠。这样的话答案就显而易见了。
答案：仍然是5只猫。

049 谜题 1000倍之谜（千倍のナゾ）
提示：这个问题实际上很简单了。首先考虑两个字母重叠起来有些什么意思，什么字母和两个同样的字母连起来相比，是它的1000倍呢，这应该是个计量单位。
答案：M。m是米，mm是毫米，一米是一毫米的一千倍。

050 谜题 OTTF?
提示：刚才说这道题考察的是外语水平，不过不是日语而是英语。想一想英语数字从1到10是怎么写的，One，Two，Three……现在明白了吧？
答案：F。因为第五张卡片代表的是数字5（Five）。

051 谜题 理发（发を切るなら）
提示：镇子上所有的人都在这里理发，这两个师傅也不例外。不过理发师是不能给自己理发的，所以A的头发是B理的，反之亦然。由此可见B的手艺真是……除非你有特殊的爱好，否则要选哪一个应该很明显了吧。
答案：A。如果你不在意变成他那样的发型，也可以去找B理理看。-_-

052 谜题 找星星（星を见つけろ）
提示：这个就是在考玩家们的眼力。仔细看看，哪几根线能够构成星星，之后小心地用笔将它的轮廓勾画出来。
答案：如图。

053 谜题 偷食者（盗み食い）
提示：仍然用假设法解答此题，假设某人的话是假话，之后看看其他2人的证词是否成立。
答案：C。鱼是A和C一起吃掉的。

054 谜题 怪物（モンスター）
提示：仔细观察，怪物的形象其实很容易发现，然后就可以找到它的眼睛了。
答案：整个夜空就是怪物的形状，月亮是怪物的眼睛。看出来之后很恐怖吧？

055 谜题 切面包（パンを切る）
提示：实际上这道题考察的是图形辨别和分割的能力，和第12题的拼长方形是一样的。只是这个图形拼成长方形的话更简单一些。
答案：1刀。从中间切开的话就可以拼成长方形。

056 谜题 要拐几次弯？（何回曲がる？）
提示：除了A和B之外，每间屋子都有3个出口。拐弯的时候一定要拐直角吗？

意的利莎也辞职离开了。

雷顿回到屋子里找马修询问关于玛利亚夫人之墓的事情，马修带着他们来到了玛利亚的墓地跟前。这里有一尊夫人的石像，看上去确实和萨罗梅一样。雷顿回到夫人的房间，发现了马修所说的主人的日记，这上面详细记载着从阿罗玛出生到夫人逝世以及之后的事情。从这些文字中可以看出莱因福特先生对自己女儿的爱，另外日记中还提到了莱因福特有一个朋友，他似乎知道这个秘密。为了核实此事，雷顿又去找利莎了解这件事的详细情况。

利莎谈到莱因福特的朋友，她让雷顿去找萨波内。这个人知道秘密吗?

二人又在渡船那里遇到了拉蒙。他似乎又有出谜题的兴致了。

谜题093：川を渡ろう
类型：配置问题 谜题场所：屋敷の庭
问题：要带着一只狼、一只羊和一棵白菜过河，但是一次只能运一样东西（也可以什么都不运）。问题是没有人的看管，狼会吃掉羊，羊会吃掉白菜。那么怎么样才能把它们三个都渡过去呢?

接下来先到役场，看看罗德尼有什么新的谜题。

谜题064：おかしな计算
类型：记述问题 谜题场所：役场
黑板上有下面几个等式：
8-6=2
8+6=2
7+6=?
中间一个等式用普通的数学思维考虑显然是不成立的。但是第一个看上去又没什么问题。那么7+6的结果应该是什么呢?

再去时钟塔的大门那里找露西，看看她有什么新的问题。与此同时，路克也想出一个问题来。

谜题065：犬鸟茶蝶
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：一台电脑的密码中，狗被记作DOG，鸟被记作BIRD，茶被记作TEA。但是蝴蝶的代号却是TEIG。那么EDBI应该是什么呢?

谜题066：诞生日
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：一位女士谈起自己的生日，她是这么说的："我后天就22岁了，但是去年1月的时候我还是19岁。"那么她的生日应该是哪一天呢?

谜题067：チョコの暗号
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：女朋友送给男生的带有日文假名的巧克力，但是上面有掰过的痕迹，只有一块是完整的，上面有个"い"字。其他三块分别是"ざ"、"き"和"か"。这里面有什么秘密呢?

二人来到Y字路找到了他们，但是萨波内貌似也是什么都不知道。看来利莎有意隐瞒了真相。但是目前没有什么线索，所以先一个人一个人打听吧。基内克还在北街，先去问问他，但愿他不会问什么太难的问题。

谜题068：五角形のナゾ
类型：记述问题 谜题场所：时计台の大门
问题：正方形里有一个内接正方形，里面的正方形顶点与外面正方形的边的中点重合。这个正方形里一共有几个五边形呢?

之后是大食客布卡的家。他的问题应该和吃的东西有关吧。

谜题069：チョコレート1
类型：记述问题 谜题场所：食いしん坊の部屋
问题：一整板巧克力，横着6枚，竖着5枚。现在要沿着每小块之间的缝隙把它切开。注意在切的时候不能把巧克力重叠在一起，切完的块也不能拼在一起切。那么要将它切成30小片的话，最少需要切多少刀?

雷顿来到市场，泽贝罗还在卖肉。问问他有什么线索可以提供。

谜题070：花瓶のナゾ
类型：配置问题 谜题场所：市场
问题：花瓶落到地上打碎了。将碎片拼在一起变成原来的形状，但是有一片是多余的。究竟是哪一片呢?

雷顿在地上发现了一张报纸，上面记的是切尔米警官破案的事情。在案子结束之后，他在家里和妻子一起吃饭，吃的是有甜味的土豆（实际上是红薯，英文叫sweet potato）。雷顿想起切尔米在房间里的时候说自己不喜欢甜食，还对侍者大发脾气。这件事情值得深究。

现在先去别的地方看看。在公园前面的道路上站着坏脾气的普克和爱捉弄人的阿德内，这两个人的表情真是绝配。

谜题076：タイルの正方形
类型：记述问题 谜题场所：公园への道
问题：建筑用的长方形瓷砖，长10厘米，宽12厘米，厚5毫米。要想拿这种瓷砖摆成正方形，最少需要多少块?

谜题077：どっちが高給?
类型：选择问题 谜题场所：公园への道
问题：有两家公司都在招聘人才。两社的工资制度不同。A社年薪1000万日元，每过一年提高200万日元。B社半年薪水500万日元，每过半年增长50万日元。如果只从报酬方面考虑，应该选择哪一家呢?

之后来到食堂，库鲁顿与弗里克似乎憋了许久，这回一下子拿出一大堆问题来。

谜题078：水の分配
类型：分配问题 谜题场所：食堂
问题：这次是16升、9升和7升的三个容器，其中16升的容器里装满了水。假设容器之间互相倾倒的时候液体没有溅出和损耗，那么怎么样才能将这些水平分?

谜题079：いれかえろ
类型：配置问题 谜题场所：食堂
由于工人的粗心，苹果和橙子被放错了仓库。现在需要把它们调整回正确的位置。

谜题080：クイーンの问题1
类型：配置问题 谜题场所：食堂
问题：国际象棋中的王后可以向横、纵、斜8个方向自由移动。现在在4×4的棋盘上放置4颗王后的棋子，使它们都不妨碍自己的移动（不能有棋子挡在其他棋子的移动路线上）。

谜题081：クイーンの问题2
类型：配置问题 谜题场所：食堂
问题：这次难度稍微提高一点，在5×5的棋盘上放置5颗王后的棋子，使它们都不妨碍自己的移动（不能有棋子挡在其他棋子的移动路线上）。

谜题082：クイーンの问题3
类型：配置问题 谜题场所：食堂
问题：难度继续增加。在5×5的棋盘上放置3颗王后的棋子，使它们都不妨碍自己的移动（不能有棋子挡在其他棋子的移动路线上），同时无法再往上放第四颗棋子。

谜题083：クイーンの问题4
类型：配置问题 谜题场所：食堂
问题：在8×8的棋盘上已经放置有3颗王后的棋子，现在要求再往里放5颗，使它们都不妨碍自己的移动（不能有棋子挡在其他棋子的移动路线上）。

回到市场，安德顿先生也在那里。见到雷顿之后，他

答案：2次。从A进去之后走对角线的话拐2个45度角就可以转遍9个房间。

057 谜题 要剪断哪一个?（切るのはどれ?）
提示：仔细观察各个环之间的连接。5个环连成链子的话，那么每个相邻的环之间只有两个环连接。现在看出来了吗?
答案：选择D。

058 谜题 把球弄出来1（玉を出せ1）
提示：灵活移动最小的方块，使红色的球到达终点。
答案：按照下面的方法移动即可：01.将右上的蓝色方块向上移动；02.将2个紫色方块挪到蓝色方块下面；03.将下侧的黄色方块向右移动；04.将左下的蓝色方块向右移动；05.将左上绿色方块下移2格；06.将上侧的黄色方块向左移动；07.将下侧的蓝色方块向下移动；08.将红球一直向下移动；09.将上侧的黄色方块向右移动；10.将绿色方块向上移动；11.将下侧的蓝色方块向左移动；12.将红球移到穴内。

059 谜题 最长距离是?（最长距离は?）
提示：要走出最长距离，那么镜子的外围是必须走的。之后要考虑的是怎么不走回头路已经不出现交叉的问题了。
答案：如图所示。

060 谜题 猫天平（ネコてんびん）
提示：除了用分数计算解决之外，还有一个比较简单的办法首先把红猫的重量换算成黑猫和白猫。那么3只红猫=1只白猫+2只黑猫。如此推理的话，天平左边实际上相当于6只黑猫+一只白猫的重量，天平右边相当于6只黑猫（因为4只白猫的重量=5只黑猫的重量）。这样一来就很清楚了。
答案：左边。因为左边比右边多出一只白猫的重量。

061 谜题 十字形之谜（十字形のナゾ）
提示：瓶子的数量是有限的，现在考虑的是如何构成十字形，至于图形的位置和角度则不必担心。另外想让图形内外的瓶子数量增加，十字形的线条就要少占几个瓶子。
答案：如图，画一个大的十字形，里面有17个，外面四个角各3个，四个边各一个，正好16个。

062 谜题 残留的笔记（残されたメモ）
提示：还记得柯南里"平成特快"那一集中的狙击手留下的计算器吗?没错，把字条倒过来看看，会发现数字变成了英文字母："Shigeo is the boss, he sells oil." 知道是谁了吧?
答案：シゲオ。

063 谜题 夫妇的危机!（夫妇の危机!）
提示：首先要思考的不是掩盖哪两件东西，而是确保所有的东西都不被发现!
答案：当然是蒙住老婆的眼睛了。

064 谜题 奇怪的计算（おかしな计算）
提示：既然用一般的数学思维考虑等式不成立，那么就从别的方面考虑。8+6=2，实际上应该是14。那么14和2之间又有什么关系呢……?没有思路的话就再看看现在是几点了吧。
答案：1。因为等式中写的是钟表上的数字。8+6=14，14点在钟面上就是2点。所以这些算术式的结果一旦大于12，减去12就是合适的数字。

065 谜题 犬鸟茶蝶（犬鸟茶蝶）
提示：不要以为这个密码是用英语记的，如果是这样的话那么编码的人水平也太低了。实际上这个密码是以日文罗马字为准的，狗是INU=DOG，鸟是TORI=BIRD，茶是CHA=TEA。所以蝶是CHOU=TEIG。
答案：根据字母互换的规律，EDBI=HITO=ヒト（人）。用片假名书写答案。

066 谜题 生日（诞生日）
提示：人在1年左右的时间里连长3岁简直是不可想象的事情，但也并不是不可能。唯一可能的原因就是这个人的生日离新年这天很近。
答案：1月2日。这样就可以解释为什么她去年比后天小三岁了。去年的1月1日它还只有19岁，但是到去年1月2日就有20岁了。到了今年1月2日她就满21岁，现在是12月31日，她还是21岁。但是到了后天，也就是明年的1月2日她就有22岁了。实际上19岁到22岁的时间隔了2年，还是符合常理的。

把二人请到一间蓝色门的屋子里，这里像一间书房，里面书桌的抽屉中有一张纸片，那是莱因福特日记里的一页。上面有一个奇怪的记号，详细的情况还是不太清楚。另外镇子上的高塔也是一个疑点，接下来应该围绕着这个地方调查了。说实话，那个塔本身就够显眼的，早就应该从那里查起。

高塔之影

两人回到旅馆，安娜正在打扫房间。昨天晚上还有一个客人在这里订了房，和她谈了谈镇里的情况之后，在半夜突然离开了。那间房里都是客人吸烟留下的烟蒂，堆积如山。这个人行踪不定，而且似乎在盯着雷顿他们。他究竟是谁呢？
暂且不管这些。还是围绕着镇中的高塔继续进行调查吧。多到广场、役场和市场（俗称：三场）一带走走，见到人就问，可以把70-75这几个谜题补上。

谜题071：盗み食い2
类型：选择问题 谜题场所：市场
问题：有人偷吃了肉店的香肠。现在有4名嫌疑人，他们每个人的证言如下所述：
A："是B偷吃的。"
B："是D偷吃的。"
C："我没有偷吃。"
D："B在说谎。"
这4个人里只有一个说了真话，那么香肠是谁偷吃的呢？

谜题072：本の虫
类型：记述问题 谜题场所：町の广场
问题：如图所示，书架上摆着日本文学全集。这种书的封面封底厚2毫米，中间的书页厚3厘米。有一只书虫在第一卷第一页筑巢，要想到达第二卷最后一页的话，需要蛀多少毫米呢？

谜题073：いくつ描ける？
类型：记述问题 谜题场所：町役场
问题：图上共有12点，现在把各个点连起来，组成正方形。可以重复利用点，也可以将正方形倾斜。那么最多可以画多少个正方形呢？

谜题074：割れたガラス
类型：选择问题 谜题场所：市场
问题：有一个孩子打碎了玻璃，下面4个孩子都是被怀疑的对象，下面是他们的证言：
A："玻璃不是我打碎的。"
B："玻璃是我打碎的。"
C："玻璃不是A打碎的。"
D："玻璃不是B打碎的。"
首先确定的是，打碎玻璃的人肯定说了谎。但是要注意的是，这四个人都有说谎的可能性。那么，是谁打碎了玻璃？

谜题075：立体ひとふで
类型：记述问题 谜题场所：市场
问题：用铁丝编制成图中的正方体。铁丝可以任意弯曲，但是不能重叠在一起。这样的话最少用几根铁丝可以组成正方体？

雷顿和路克来到了镇子中高塔的跟前。但是那里并没有入口可以进去。正当他们两个百思不得其解的时候，一个神秘的少女朝他们走了过来。她似乎想对这两人暗示些什么，但她似乎感觉到有不祥的预兆，只是扔下一张纸就走了。
雷顿捡起那个少女落在地上的纸片，发现那是一张类似门票一样的东西。这是公园的票。看来下一个线索应该在那里。带着这些疑问，雷顿和路克向公园走去。

公园惊魂记

二人来到公园，却发现这里的大门依旧紧锁，虽然牌子上写着公园在白天是开放的，但是进不去。这件事情还是向役场的罗德尼先生打听一下吧。
罗德尼告诉雷顿，公园因为整修而关闭了，想进去的话，必须找公园的看守。到公园前那条街上有一下水道，现在那个看守应该在那里（真奇怪，去哪里不好去那儿呆着……）。
原来公园的管理人也负责下水道。雷顿和路克从公园前街的下水道入口爬了下去，发现了一个奇怪的人。他叫波罗（ポーロ），是从东方来的探险家，来这个小镇是为了探询未知的东西（怪不得他会钻到下水道里来）。
下水道有2个出口，一个通到镇外的河里，一个通向公园。在通往镇外的水道中，雷顿又碰上了围巾男。想不到在这里还有人和你玩谜题游戏。

谜题084：动かすのは？
类型：记述问题 谜题场所：地下水道 出口侧
问题：如图，一共有20个箱子堆积在一起。现在要用记号笔给它们标上号，但是有的箱子不能拿出来标号，否则堆起来的箱子会塌掉。那么一共有几个箱子不能标号？

说着说着两人来到了地下水道的出口。外面是护城河，又看到雷顿教授的车子了。路克心里盘算着：教授不会又出什么题考我吧？

谜题085：ドライブのナゾ
类型：记述问题 谜题场所：地下水道 出口
问题：我和女朋友一起驾车出行。我先开180公里，然后由她来开。回来的路上，她先开150公里，然后我来开。那么在这来回一路上，我和她行驶的距离，相差多少公里？

这时往回走，在下水道靠近镇子的一侧遇到了公园管理员科恩（コーエン）。他答应帮助二人打开公园的门，但是需要解一个谜题。

谜题086：面积は何倍？
类型：记述问题 谜题场所：' 地下水道 町侧
问题：如图：最外面蓝色边的正方形，其面积是最里面红色边的正方形的多少倍？

谜题088：穴の中
类型：记述问题 谜题场所：地下水道 町侧
问题：打网球的时候，球不小心掉到洞里了。这洞里面是弯曲的，不能直接把球弄出来；这一带的土地都是粘土，也不方便挖掘。那么怎么把球弄出来呢？

在科恩的帮助下，雷顿和路克从下水道进入了公园内。这里有各种娱乐设施，就像一个儿童乐园一样。雷顿突然想起公园的门票上印的孩子正是阿罗玛，果然不出所料，这里是大富翁莱因福特为他的女儿修建的游乐园！真是好气派啊……
虽然这里有许多好玩的东西，甚至还有一架观览车，但是因为这里闲置已久，显得分外荒凉。公园里的水上小屋上了锁，因为没有钥匙不能进入。说不定和高塔有关的关键线索就在这里。可是怎么进去呢……？就在这时，观览车突然在一声巨响中解体了。硕大的摩天轮向雷顿和路克袭来！说起来也怪了，雷顿他们往那里跑，观览车也往哪里碾，难道是被人操纵了不成？还是雷顿眼疾手快，抱住路克朝旁边滚了过去，摩天轮最后撞烂了水上小屋，停在了水里。
不管怎么说，现在可以到小屋里去了。雷顿看着惊魂未定的路克，决定以观览车为题考考他。

谜题087：观览车のナゾ
类型：记述问题 谜题场所：地下水道 町侧
问题：某个游园地的观览车，车厢内一次可以坐2个人。一共有10个车厢。每分钟都有一个车厢停在最下面，可以上人。观览车从早上10点开始运转，到10点30分停车。这期间最多可以承载多少人？

两人进入水上小屋的地下室，这里看上去没有路。前面有块石板，但是上面的痕迹斑驳复杂，前面究竟应该怎么走呢？

谜题089：どっちの道？

067 谜题 巧克力的暗号（チョコの暗号）

提示：不懂日文的同学都先从五十音图看起吧。实际上巧克力上的文字也是按照五十音图的顺序排列的（注意是按照竖着一行横着一段的顺序排列的）。再从巧克力上的缺痕来看，“か”下面是“き”，“ざ”左边是“だ”，“き”的左下是“す”。这几个假名组合起来是什么意思呢？
答案：だいすき（我很喜欢你）。好温暖的巧克力啊。

068 谜题 五边形之谜（五角形のナゾ）

提示：首先看看正方形里有几种五边形。构成一个五边形的，可能是一个小正方形加一个三角形，或者加2个，或者加3个。再以大正方形的四个角作为顶点看一看。
答案：12个。每个角上都有3个不同的五边形。

069 谜题 巧克力1（チョコレート1）

提示：根据规则，每切一刀实际上只能多出一块巧克力来。所以最后的结果很明显。
答案：29刀。因为分成30块，每刀切下一块，必须切29刀。

070 谜题 花瓶之谜（花瓶のナゾ）

提示：这个不用太麻烦，把碎片挨个拼起来就知道了。
答案：右上方的那一片。

071 谜题 偷食者2（盗み食い2）

提示：还是使用假设法，把这些人的证言挨个代入，得到答案。
答案：C是犯人。而说真话的人是D。

072 谜题 书虫（本の虫）

提示：如果考虑整本书的厚度就错了。仔细看，这书是“日本文学全集”。这样的日本书都是从右往左翻页的。也就是说按照图中位置摆放的话，第一卷的第一页肯定和第二卷的最后一页并排在一起。
答案：4毫米，封面加封底的厚度。

073 谜题 究竟有几个？（いくつ描ける？）

提示：仔细看看图中的点，连一连看看。
答案：11个。正着的正方形5个，斜45度角的4个，还有倾斜约30度角（比30度角要小）的2个。

074 谜题 打碎的玻璃（割れたガラス）

提示：首先确定的是，打碎玻璃的人肯定说了谎。那么这样一来，B说的一定不是真话。
答案：A。

075 谜题 立方体（立体ひとふで）

提示：正方体的，每个顶点有3根线，一共8个顶点，每一个顶点对应铁丝的两头的话，那么最后用几根铁丝就很清楚了。
答案：4根。

076 谜题 瓷砖与正方形（タイルの正方形）

提示：不要只从瓷砖的长度和宽度考虑。
答案：20块。把瓷砖竖着叠在一起就可以拼出边长10厘米的正方形了。

077 谜题 哪边给得多？（どっちが高给？）

提示：从长远角度考虑，以一年的收入进行对比。第一年在A社收入是1000万日元，在B社涨了一次工资，收入为1050日元。第二年A社涨工资，年收入1200日元，B社涨两次工资，收入1250万日元。到第三年的时候A社收入为1400万日元，B社为1450万日元。
答案：B社。因为每年B社都比A社多给50万日元。

078 谜题 分水（水の分配）

提示：以前已经有2次经验了，这次应该不太难做吧。
答案：按以下步骤进行：01.将16升容器里的水倒进9升的容器；02.将9升容器里的水倒进7升的容器；03.将7升容器里的水倒进16升的容器；04.将9升容器里的水倒进7升的容器；05.将16升容器里的水倒进9升的容器；06.将9升容器里的水倒进7升的容器；07.将7升容器里的水倒进16升的容器；08.将9升容器里的水倒进7升的容器；09.将16升容器里的水倒进9升的容器；10.将9升容器里的水倒进7升的容器；11.将7升容器里的水倒进16升的容器；12.将9升容器里的水倒进7升的容器；13.将16升容器里的水倒进9升的容器；14.将9升容器里的水倒进7升的容器；15.将7升容器里的水倒进16升的容器。

类型：圈选问题　谜题场所：水小屋の地下
问题：看看这块石板，你知道前面应该往哪里走吗？

得到答案之后两人继续前进。在地下通路里，雷顿看到一扇上了锁的门。不过锁和谜题馆的锁一样，都是移动红球进入终点的。

谜题090：玉を出せ2
类型：西洋华容道　谜题场所：地下通路
问题：如图，要求把红色的球移动到最下面的洞中。

这是一间地下室。雷顿对屋子里的一张照片产生了兴趣。这后面有一个洞，里面有一把奇怪的钥匙。这就是通向高塔的关键之物吗……？调查右边的墙壁会发现谜题。

谜题091：手抜きの絵
类型：配置问题　谜题场所：地下の小部屋
问题：有一个学生照着自己的书桌画下了这张画。老师看了之后说他画的不细心，画上有3处明显的错误。那么是哪3个错误呢？

既然拿到了钥匙，接下来就是怎么进入的问题了。先回去整顿一下吧。

幕后真凶登场

现在先回旅馆休息休息，再调查刚才操纵观览车的凶手。在走出地下水道之前，还需要帮助科恩解决一个问题。

谜题092：水を流そう
类型：选择问题　谜题场所：地下水道 町側
问题：现在水管上有许多阀门都是闭着的。要想让水流到盆里，需要打开哪几个阀门？

随后二人回到了旅馆。雷顿给安娜看那张有切尔米警官新闻的报纸。这张报纸是很多天以前的，似乎没有什么价值。
正在这时，切尔米警官突然打电话来让雷顿过去一趟。他似乎已经侦破了罗伊被杀的案子了。雷顿和路克赶紧朝莱因福特家赶去。
在路上，两人又碰到了那个神秘的少女。她警告他们，不要靠近那座塔，然后就离开了。不过这种警告是吓不倒胆大心细的雷顿教授的。之后他们来到了莱因福特家，雷顿觉得管家马修看自己的目光有点古怪。这是怎么回事？
果不其然，雷顿刚到大厅就被切尔米警官指定是杀害罗伊的凶手。难怪这家伙从一开始就没有好气，原来他早就把雷顿当做敌人了。
雷顿辩解说自己是无辜的，说路克可以为自己作证。切尔米说路克是雷顿的同谋，并且拿出告发雷顿的证据——打死罗伊的花瓶。那上面居然有雷顿的指纹！雷顿想起这个花瓶是当初在市场调查的时候见到的，登时觉得自己已经陷入了一个巨大的阴谋——这是彻头彻尾的陷害！伦敦的切尔米警官为什么要置自己于死地？
面对杀人的指控，雷顿教授针锋相对地提出，切尔米警官平时应该是个很喜欢吃甜食的人，因为他最爱吃老婆做的甘薯（选择**あま—いスイ—トポテト**）。而且切尔米在这里的时候连自己妻子的名字都叫错了，这一点很可疑。
其次，小镇上的吊桥在雷顿与路克寻找克罗迪亚的时候就已经不能通行了。（选择**ネコのクロ—ディア探しのとき**）。而切尔米按说应该是在杀人事件发生之后才赶来的。吊桥不能通行时杀人事件很可能还没有发生，那他又怎么可能在那之后赶来呢？综合这两点来看，真相只有一个！（柯南：……）
现在出现在大家眼前的这个切尔米警官，根本就是一个冒牌货。他从一开始就潜入了这个小镇，并且杀死罗伊，还意图栽赃给雷顿教授，他的目的就是阻挠雷顿发现黄金的果实！
被雷顿揭穿伪装的假切尔米终于露出了他的本来面目——原来他是伦敦的天才科学家堂・保罗（**ドン・ポ—ル**）。他为了争夺莱因福特的遗产，策划了这个阴谋。昨天在旅馆秘密离开的客人就是他，在公园操纵观览车想谋杀雷顿的也是他。不过狐狸再狡猾也有露出尾巴的时候，想不到一张过期的报纸就在不经意之间泄露了他的秘密。
被揭露身份的堂・保罗一见大事不妙，转身就从窗户逃走了，留下一个大洞。既然杀人事件的真相已经查明，那暂时就先不必担心了。接下来，雷顿教授准备真正着手解决最后的问题——找到“黄金的果实”。
现在雷顿手头有了进入高塔的钥匙，还有那张标着记号的图纸。他和路克来到高塔前的那堵墙边，按照图纸上的位置，将钥匙插了进去。面前的墙壁在瞬间裂成两半，高塔的入口终于出现了！

黄金果实之塔

雷顿和路克刚一踏进塔里，脚下突然一沉，两个人掉了下去。想不到这里还有陷阱，刚一进来就中了埋伏，真是一时大意。看来这里面还有许多机关没有解开。
他们在地下室里发现了许多奇怪的机械。这时一个人闯了进来，他正是昨天晚上用麻袋装走拉蒙的那个老头！原来他是这个塔的看守者，名叫布鲁诺（**ブル—ノ**）。布鲁诺是莱因福特家的佣人，他的工作是守护这座塔，以及……制造人偶！那天他们看见的拉蒙实际上是十分精致的机器人，因为发生了故障而不能活动，布鲁诺把他带回来修理，然后又放了出去。真是太奇妙了。而接下来的事实让雷顿教授和路克简直不能相信自己的耳朵——这个镇子上的人，除了布鲁诺之外，全部都是机器人！
这真是天方夜谭般的故事。不管你信不信，这个镇子完全是人工建造的。原来，在莱因福特的夫人玛利亚去世之后，为了不让阿罗玛独自承受失去母亲的悲痛，阿伦・莱因福特先生让布鲁诺做了一个和她一模一样的人偶。但是她的人格与原先的玛利亚不同，所以阿罗玛始终没有对她产生好感。在知道自己在生之日已经无多之后，莱因福特先生决定保护自己唯一的女儿，于是倾其巨资，修建了这个完全由人工机械组成的小镇。镇子上的人也都是仿照原先镇里的人们制造的机器人。他们都有自己独立的人格和习性，而且生活习惯与常人无异。他们甚至不知道自己是机器人，一旦镇子里有人发生故障，布鲁诺就会把他（她）扛回塔里修好。平时大家听到的奇怪响声，就是布鲁诺修理机器人的声音。也难怪镇子上会有“神仙隐者”的传说了，他平时一直躲着大家，谁也不知道他的存在。
至于这座塔，里面居住的除了布鲁诺之外，还有一个人。至于这个人是谁，我想大家可能也猜出一二了。现在只要到达塔顶，一切的问题都会迎刃而解的。这里每上一层都会有谜题出现，必须把它们全部解开才能前进。

谜题094：玉を出せ4
类型：西洋华容道　谜题场所：塔の1阶
问题：和以前的谜题一样，移动大的方块，让红色的球进入洞中。

谜题095：魔方阵！
类型：配置问题　谜题场所：塔の2阶
问题：一共有9个格子，现在把1—9这些数字填进去，使横、纵、斜的三个数字加起来等于同一个结果。

谜题096：　段のナゾ
类型：记述问题　谜题场所：塔の3阶
问题：有一座10层的大楼，现在要去第8层。从1层到4层用了48秒，那么从4层到8层需要多少时间呢？

谜题097：脱出パズル1
类型：华容道　谜题场所：塔の4阶
问题：这次终于轮到正宗的华容道登场了。移动红色方块，使之到达出口。

谜题098：邻のカ—ド
类型：配置问题　谜题场所：塔の5阶
问题：这是扑克排的游戏。现在有4张A和一张Joker。请根据下面的要求排列：
1：梅花要在红心的右面；
2：方片和Joker都不能挨着黑桃；
3：Joker和方块都不能挨着梅花；

079 谜题 互换位置（いれかえろ）
提示：利用中部空间将箱子移动到对面的仓库里。
答案：按照下面的步骤施行（[左]表示左边的仓库，[中]表示中间的通道，[右]表示右边的仓库）：01.[左]将右中的橙子移到中间；02.[左]将右上的橙子移到中间；03.[右]将左中的苹果移到左侧的右上；04.[右]将左上的苹果移到左侧的右中；05.[右]将右上的苹果移到左侧的入口；06.[中]将中间的橙子移到右侧的右上；07.[中]将中间的橙子移到右侧的左上；08.[中]将左侧入口的苹果移到右侧左中；09.[左]将右中的苹果移到右侧的入口；10.[左]将左中的橙子移到中间；11.[左]将左上的橙子移到中间；12.[中]将右侧入口的苹果移到左侧的左上；13.[右]将左中的苹果移到左侧的左中；14.[右]将右中的苹果移到左侧的右中；15.[右]将右下的苹果移到左侧的入口；16.[中]将中间的橙子移到右侧的右下；17.[中]将中间的橙子移到右侧的右中；18.[中]将左侧入口的苹果移到右侧左中；19.[左]将右中的苹果移到右侧的入口；20.[左]将右下的橙子移到中间；21.[左]将左上的橙子移到中间；22.[右]将苹果3个移到左侧；23.[中]将橙子2个移到右侧。

080 谜题 王后的问题1（クイ—ンの问题1）
提示：首先考虑一下棋子的运动方向。因为棋盘横竖只有4格，所以这4个棋子一定在每行每列各有一个。
答案：设横行为ABCD，纵列为1234，则棋子的摆放方法为：A3，B1，C4，D2。

081 谜题 王后的问题2（クイ—ンの问题2）
提示：从上一题的思路入手，第五颗棋子摆在正中间。
答案：A2，B5，C3，D1，E4

082 谜题 王后的问题3（クイ—ンの问题3）
提示：用三枚棋子看住5×5的棋盘，就不能像上道题一样按照对称的方法解决。试试别的位置。
答案：A1，B4，D3

083 谜题 王后的问题4（クイ—ンの问题4）
提示：B6，D7，E4已经有了棋子，接下来我们就按照每行每列都有棋子的方式慢慢摆就可以了。这道题是对称的，比上一题可能还容易些。
答案：A2，C1，F8，G3，H5

084 谜题 哪个不能动？（动かすのは？）
提示：仔细数数，有几个箱子完全没有外露。
答案：3个。最底下2个，第二层1个。

085 谜题 驾驶的谜题（ドライブのナゾ）
提示：设总路程有x公里，那么去的时候我开了180公里，女朋友开了（x-180）公里；回来的时候女朋友开了150公里，我开了（x-150）公里。再把两人往返驾驶的距离加在一起算一算，我开了180+x-150=x+30公里，她开了150+x-180=x-30公里。这样一来两人的差距就一目了然了。
答案：60公里。

086 谜题 面积是几倍？（面积は何倍？）
提示：根据几何常识，以正方形各边中点为顶点的内接正方形面积是外面正方形的一半。我们把中间的正方形掉转45度，就可以发现内外三个正方形正好是内接正方形的关系。
答案：4倍。外面是中间的两倍，中间是里面的两倍。

087 谜题 观览车之谜（观览车のナゾ）
提示：虽然观览车运行了30分钟，但是最后所有的乘客是必须下车的。所以最后9分钟就不能上人了。真正上车的只有21个车厢的人。
答案：42人。

088 谜题 洞中（穴の中）
提示：因为是粘土质的土层，所以是不透水的。因此直接往里灌水，球就出来了。好在掉进去的是网球而不是铅球。
答案：みず（水）。

089 谜题 路在何方（どっちの道？）
提示：仔细观察，板子上就有往哪里走的标记。
答案：右下角有个箭头，把它标出来。

090 谜题 把球弄出来2（玉を出せ2）
提示：灵活利用最小的方块。

4：方片和黑桃都不能挨着红心。

谜题099：33333！
类型：配置问题 谜题场所：塔の6阶
问题：下面这个算术式，将1—9这几个数字填进去，使最后的结果是33333。

谜题100：七つの正方形
类型：连线问题 谜题场所：塔の7阶
问题：在图中连线，最后连出7个正方形。

当所有100个谜题都解开的时候，雷顿教授和路克终于来到了高塔的上层。沿着螺旋楼梯走上去之后，最后的房间就在眼前。这个时候，一个熟悉的身影出现在他们面前……

尾声

经过许多次周折之后，雷顿教授终于发现了"黄金的果实"。这个"果实"就是大富翁阿伦·莱因福特的女儿阿罗玛·莱因福特。原来，莱因福特先生修建这个小镇的真正意义，是为了在他去世之后能够为自己的女儿找到真正的幸福。虽然他费尽苦心为阿罗玛营造了这座机械城镇，但是让她在这座高塔内终此一生并不是他的本意。他这一辈子积攒的巨额财产既是宝藏，同时也是心术不正者们所觊觎的。所以这笔财产和自己的女儿必须交付给一个拥有大智慧和仁德之心，同时懂得积极进取的人。无庸置疑，雷顿教授正是这样一个合适的人选。
就在这时，外面突然传来一声巨响。原来不久前逃走的堂·保罗不甘心失败，驾驶着自制的飞行器朝这里撞了过来。他要摧毁这座高塔吗？
这座巨塔在不断的冲击下摇摇欲坠。雷顿教授让路克先行离开，他运用自己的智慧和惊人的动手能力，成功地带着阿罗玛离开了这里。堂·保罗又一次失败了，他带着羞辱和仇恨离开了这个不可思议的小镇。但是，事情不会就这样结束的。
看着转危为安的阿罗玛，雷顿教授不由得松了一口气。这时他看到阿罗玛的脸上有了微笑。而她的肩膀上，有什么东西在闪耀……
到了最后，大富翁阿伦·莱因福特的遗产，就是传说中的"黄金的果实"的正体已经大白于天下了。但是雷顿教授并不认为这是所有的"果实"。他和路克回到莱因福特家，在那幅阿罗玛的画像上，他朝画中人的肩膀按了下去。那里有一个暗藏的开关！
隐藏的道路打开了。前面是地下室，里面堆满了黄金的财宝。这里是小镇的动力机关，所有的人都是依靠这里的机关活动的。阿伦·莱因福特最后把自己的财产全部埋在这里，也有着深刻的寓意。因为只有给阿罗玛带来幸福的人，才能在她笑的时候看到她肩膀上的暗示，从而找到这笔真正的财富。现在财富已经属于阿罗玛和雷顿两人了，但是如果将这里的黄金那走，就得把所有机关全部拆掉，镇子上的人就会全部变成没有生命的玩偶。这样做真得很好吗？
阿罗玛表示自己不需要这些财产。雷顿教授也支持她的观点。就这样，在一个初春的早晨，一位考古学家出身的著名教授，带着他的助手和大富翁的女儿离开了这里。他们留下的，是大富翁的全部财产，还有这个生机勃勃的小镇。（完）

游戏结束之后

游戏结束时，系统会提醒你是否存档。这时候一般的人都会选择"はい"。这里提醒各位，游戏里存在着一个重大BUG，如果在问你通关存档的时候选择"いいえ"的话，就可能造成存档文件损坏！如果各位不想自己的游戏成果就这么浮云的话，就老老实实地存一个吧。存档再开的时候会出现在高塔最后的地方，进去之后就可以直接观赏结局。这时回到镇子上还可以挑战没有解开的和隐藏的谜题。

关于隐藏谜题

游戏里有许多地方暗藏着谜题，调查这些地方，就可以解谜了（共20处）。此外完成了游戏里的附加小游戏（ナゾのパーツ、2つのへや、めいが）之后分别可以开启"新しい命を生み出した者の部屋"、"人の心を捉えられる者の部屋"和"芸术のセンスに长ける者の部屋"，当故事完成之后，就可以打开"物语の结末を知る者の部屋"，当前面132个谜题全部解开之后，最后的隐藏房间"全てのナゾを制した者の部屋"就会打开。这些屋子里面各有3道谜题，都是上级者目指的挑战。下面就是这些谜题的详细介绍：

谜题101：切り分けて
类型：记述问题 谜题场所：市场（调查左边上方的墙）
问题：有一个立方体。现在在它的表面涂满红色，之后按照三分之一棱长将其分成27份。现在这些小立方体中，只有一面是红色的有几块？

谜题102：エースの确率
类型：记述问题 谜题场所：塔への路地
问题：一副扑克牌，里面只有1个Joker，一共53张，随机放在桌子上。现在从里面一张张地抽牌，在抽到Joker之前，抽到全部四张A牌的概率是多少？

谜题103：同じ形に
类型：连线问题 谜题场所：屋敷の大广间
问题：如图所示，把这块木板按照上面的虚线分成形状相同的4块，不能把木板翻转。那么应该怎么切呢？

谜题104：チョコレート2
类型：连线问题 谜题场所：食いしん坊の部屋
问题：现在有一块正方形的巧克力，一共分为4×4=16小块。要沿着巧克力的边，把它分成同样形状的4块。但是每块巧克力上必须要有杏仁。而且杏仁的位置还要不一样。那么应该怎么分割呢？

谜题105：3の确率
类型：记述问题 谜题场所：塔への路地
问题：掷骰子的时候，一次出现3的概率大概是6分之一，连续两次投出3的概率是36分之一，3次连续出3的概率是216分之一。现在已经连续三次掷出3，第四次再出现3的概率是几分之一呢？

谜题106：何手必要？
类型：记述问题 谜题场所：酒场
问题：桌子上有并排的6个杯子，前3个里面有果汁，后面3个没有。那么要使杯子变成隔一个杯子里面有果汁的话，最少需要挪几次杯子？

谜题107：朽ちた看板
类型：配置问题 谜题场所：时计台の大门
问题：某个饮食店因为经营不善倒闭了，它的招牌上的字也散落在地上。现在把它们拼回去，你能看出这个店以前卖的是什么吗？

谜题108：并んだ文字
类型：记述问题 谜题场所：青い部屋
问题：这些假名按照图中的位置排列，那么问号位置应该是什么假名呢？

谜题109：ものぐさな男
类型：配置问题 谜题场所：青い部屋
问题：有一个特别懒的人，把家里的东西都摆在只要坐在沙发上就可以拿到的地方，他可以用钓鱼竿、磁铁等各种器材拿到很远的东西。但有一个地方的东西他不得不从沙发上站起来去拿。这是哪个地方呢？

谜题110：消える立方体
类型：火柴棒问题 谜题场所：屋敷の大广间
问题：如图，画中有4个火柴棒组成的立方体，现在只挪一根火柴，使立方体减少一个。

谜题111：减っていく物
类型：火柴棒问题 谜题场所：公园への道(食堂外壁)
问题：在这个用火柴搭成的图形中，最右边是尖的，

答案：按照以下步骤进行：01.将右下的蓝色方块向右移；02.将下边的紫色方块移到洞口处；03.将右下的蓝色方块向左移；04.将右下的紫色方块右下移；05.将右边的绿色方块向下移；06.将上边的紫色方块向右移；07.将上边的蓝色方块向左移；08.将黄色方块向右上移；09.将红球向下移动，放在右边；10.将左上的紫色方块向上移；11.将左边的方块向上移；12.将下边的蓝色方块向左移；13.将下边的紫色方块移开；14.将红球推进洞内。

091 谜题 有错误的画（手抜きの絵）

提示：想想生活里的常识，想想以前做过的题，包括005和072这两道题。
答案：时钟（数字式时钟的分钟应该是2位数显示）、ENGLISH书（英文书应该是从左往右看的）、铅笔（你试试用转笔刀能削出这样的铅笔吗？）。

092 谜题 放水（水を流そう）

提示：仔细观察水管和阀门的关系。
答案：从左边数第4个和第6个。

093 谜题 过河（川を渡ろう）

提示：这是个古老的问题。只要别让狼和羊、羊和白菜单独在一起就可以了。
答案：按照下面的步骤进行：
1.将羊带到右边。空着回左边。
2.将白菜带到右边。将羊带回左边。
3.将狼带到右边。空着回左边。
4.将羊带到右边。

094 谜题 把球弄出来4（玉を出せ4）

提示：先考虑把大的方块移开。没有窍门，大家自己摸索，实在不行再看答案。
答案：按照以下步骤实行：01.将左下的紫色方块向下移动；02.将上面最近的紫色方块向左移动；03.将右下的蓝色方块向左移动；04.将右边的绿色方块向最下方移动；05–06.将右上方的两个紫色方块向下移动；07.将上边的蓝色方块向最右端移动；08.将红球向右下移动，到蓝色方块旁边；09.将左边的绿色方块向上移动；10.将黄色方块向最左端移动；11.将右边并排的两个紫色方块中上边的一个向左下移动；12.将右上方的蓝色方块向下移动；13.将红球向右上的角落里移动；14.将蓝色方块向左上移动；15.将红球朝左边最下方移动；16.将右边的紫色方块朝最上方移动；17.将红球朝右下方移动；18.将红球左边的紫色方块中的一个向上移动；19.将红球向左移动；20.将绿色方块向上移动；21.将红球移入洞中。

095 谜题 魔方阵！（魔方阵！）

提示：最简单的九宫算术题。各位没看过洛图也应该看过射雕英雄传吧？
答案：从上到下按照294、753、618的顺序排列。还有许多种排法。

096 谜题 台阶之谜（阶段のナゾ）

提示：从1层到4层实际上只上了3层楼，而从4层到8层要上4层楼，答案还是大家自己算吧。
答案：64秒。

097 谜题 华容道1（脱出パズル1）

提示：这种游戏大家小时候都玩过吗？诀窍就是利用最小的方块。
答案：如图。不过还是推荐大家自己玩玩看。

098 谜题 相邻的扑克（邻のカード）

提示：只要真拔一副扑克，按照说明摆放一下就知道了。
答案：方片、Joker、红心、梅花、黑桃。

099 谜题 33333！

提示：先从几减几等于三开始算吧。实际上不难。别忘了做减法的时候数不够是要借位的。
答案：41268−7935=33333（还有其他的答案，如41286−7953=33333）。

100 谜题 七个正方形（七つの正方形）

提示：这样的题已经做过N次了，记着要斜着连。
答案：如图。

101 谜题 切开的立方体（切り分けて）

提示：首先回顾以下立方体的基本知识，一个立方体有几面，之后看看图就明白了。

仿佛在逐渐减少。我们家里都有这种东西，它是生存的必需品，不补充的话就会一点点地减少。这是什么东西呢？只移动一根火柴棒，回答这个问题。

谜题112：愛しき人
类型：配置问题 谜题场所：**ホテル**
问题：这是一个画家的作品。但是它里面还含有一个人的像，是画家的爱人。找到画中隐藏的女子。

谜题113：ペットのホテル
类型：火柴棒问题 谜题场所：町の入り口
问题：这是一间专门给宠物休息的旅馆。它的097号房中是什么动物？移动2根火柴回答问题。

谜题114：食いしん坊
类型：火柴棒问题 谜题场所：食いしん坊の部屋
问题：有10个小甜饼，一个爱吃甜食的人瞬间吃完了它们。挪动一根火柴描述这个人。

谜题115：ちがう箱
类型：圈选问题 谜题场所：公园里的テント
问题：有四个箱子，其中三个图案是一样的。哪一个不一样？

谜题116：大きな数字
类型：记述问题 谜题场所：水小屋への道
问题：这也是一个九宫算术题，在格子填上数字，从1—51里任选。要保证这些数横竖斜加起来的和都一样。那么中间的数字最大可能是多少？

谜题117：箱の塗り分け
类型：记述问题 谜题场所：塔への路地
问题：来复线的箱子有6个面，要给它的每个面都涂上与相邻的面不同的颜色，一共有3种颜色可以选择，那么有几种方法？注意不能靠回转立方体来涂不同的颜色，也不考虑立方体本来的颜色。

谜题118：トランプの赤と黒
类型：记述问题 谜题场所：町役场
问题：有一副扑克牌，除去Joker之后共有52张。把这副牌26个一组，分成两组。这时A组中的黑花色牌与B组中的红花色牌正好相等。这样的情况在1000次中会出现多少次？

谜题119：赤と青1
类型：配置问题 谜题场所：路地入り口
问题：这是和水果仓库比较相似的问题。但是改成竖着4个物体。中间只有一个地方可以暂时存放。最后要将红球和蓝球调换位置。

谜题120：玉を出せ3
类型：西洋华容道 谜题场所：マンホール下
问题：这个是球形华容道里比较难的。要将红球挪动到洞中。

谜题121：ひし形の面积
类型：记述问题 谜题场所：新しい命を生み出した者の部屋
问题：如图，旗子里菱形的面积，占总面积的几分之一？

谜题122：サイコロ并べ
类型：选择问题 谜题场所：新しい命を生み出した者の部屋
问题：这些骰子排在一起。根据逻辑推理，有问号的地方应该是哪个骰子？

谜题123：三角形はいくつ？
类型：记述问题 谜题场所：新しい命を生み出した者の部屋
问题：看图中的三角形，一共可以数出多少个？

谜题124：并んだ数字
类型：记述问题 谜题场所：人の心を捉えられる者の部屋
问题：这里有一数列：12311？1213……那么中间那个问号的地方应该填什么数字？

谜题125：杀し屋の名前
类型：记述问题 谜题场所：人の心を捉えられる者の部屋
问题：一位搜查杀人事件的卧底警官寄出一张纸条。没有写杀手的名字，但是有一段五线谱。下面有“くろいかげ”几个字（意思：黑暗的影子）。那么根据这段五线谱，请写出杀手的名字，用片假名书写，一共4个字。

谜题126：赤と青2
类型：配置问题 谜题场所：人の心を捉えられる者の部屋
问题：和第119题相似，只是这回红球和蓝球的位置和顺序有了更严格的要求。

谜题127：外周はいくつ？
类型：记述问题 谜题场所：芸术のセンスに长ける者の部屋
问题：这是一片不规则的土地。它的详细数值如图所示。那么请问这块土地的周长是多少？

谜题128：数字のカギ
类型：配置问题 谜题场所：芸术のセンスに长ける者の部屋
问题：有一个锁，必须用填数字的方式打开。要求连在线上的的横竖三个数字的乘积相等。从1-9数字中挑7个放进去。

谜题129：4つの玉
类型：西洋华容道 谜题场所：芸术のセンスに长ける者の部屋
问题：这次要把4个球移动到指定地点。是同类型的谜题中最难的。

谜题130：クイーンの问题5
类型：配置问题 谜题场所：物语の结末を知る者の部屋
问题：这就是国际象棋中著名的“八后谜局”，在8×8的棋盘上放置8颗王后的棋子，使它们都不妨碍自己的移动。

谜题131：重いか轻いか
类型：配置问题 谜题场所：物语の结末を知る者の部屋
问题：现在有12个同样大小形状的砝码。其中有一个重量和其他11个稍微不同，但是不知道是重还是轻。其余11个是一样重的。现在用天平只称3次，将不同的砝码找出来。

谜题132：脱出パズル2
类型：华容道 谜题场所：物语の结末を知る者の部屋
问题：正宗华容道的升级版本，依靠自己的智慧走出迷宫吧。

谜题133：计算成立？
类型：配置问题 谜题场所：全てのナゾを制した者の部屋
问题：（□-□÷□）×□=10，要想使这个等式成立，就在空白的地方填上合适的数字。

谜题134：土地の分配
类型：连线问题 谜题场所：全てのナゾを制した者の部屋
问题：4户人家分一块地，要求土地分割公平，形状相同，而且每块地上都有房子和水井。请问应该怎么划分？

谜题135：究极の脱出パズル
类型：华容道 谜题场所：全てのナゾを制した者の部屋
问题：在最难的脱出谜题前，你能够超越自己的极限吗？

答案：6。也只有中间那一块是一面红色的。6个面一共有6块。

102 谜题 抽到A的概率（エースの确率）
提示：不要考虑其他的牌，问题只出在这5张牌上。实际上问题等同于在这5张牌里最后抽到Joker的概率。
答案：20%（五分之一）。

103 谜题 同样的形状（同じ形に）
提示：这个需要目测一下了。提示：是“凹”一样的形状。
答案：如图。

104 谜题 巧克力2（チョコレート2）
提示：实际上这些杏仁就是解题的帮手。
答案：如图。

105 谜题 出现3的概率（3の确率）
提示：这个问题问的是最后这一次掷出3的概率，和前面没关系。
答案：还是6分之一。

106 谜题 需要几次？（何手必要？）
提示：不要只想着怎么给杯子换地方。
答案：只要1次，把第2个杯子里的果汁倒进第5个即可。

107 谜题 朽烂的招牌（朽ちた看板）
提示：这个题让中国的玩家做确实有点难了。提示一下，第一个字逆时针转90度，第二个字需要翻过来。与中间的浊音符号拼在一起。第三个的形状本来就不规范，大家看着办吧……
答案：うどん（乌冬面）。

108 谜题 排在一起的文字（并んだ文字）
提示：要搞懂这个问题先看看这些假名所处的方向。再想想日语里方向是怎么说的。日语里正方向的东西南北是训读，分别为きた（北）、にし（西）、ひがし（东）、みなみ（南）。而斜方向的东南西北是音读，分别为ほくせい（北西）、ほくとう（北东）、なんせい（南西）、なんとう（南东）。这回看明白了吧？
答案：み（みなみ的开头字母）。

109 谜题 大懒人（ものぐさな男）
提示：坐在沙发上用手和器械都够不到的地方在哪里？
答案：沙发底下。

110 谜题 消失的立方体（消える立方体）
提示：哪个立方体能看到的边最少就动哪个。
答案：如图，将后面中间那根火柴挪成直的即可。

111 谜题 逐渐减少的东西（减っていく物）
提示：人活着必须干什么？
答案：把左边第一个正方形右边的火柴挪到左下。构成的单词是FOOD。

112 谜题 心爱之人（愛しき人）
提示：隐藏的人像是一个剪影。
答案：按照下面的步骤施行。
1.把左侧两张上下互换。
2.左上的画回转2次。
3.把右上和左下的画互换。
4.把右下的画回转2次。
这样中央就有一幅女性的剪影出现了。

113 谜题 宠物旅馆（ペットのホテル）
提示：答案是英文的单词。
答案：将0右边的2根火柴移走，一根放在9的左下，一根放在7的右上。最后得到的是CAT。

114 谜题 大食客（食いしん坊）
提示：怎么吃才能吃得快呢？
答案：把左边横着的火柴竖起来挪到右边，组成“一口”。一口吃10个甜饼，确实是惊人的速度。

115 谜题 不同的箱子（ちがう箱）
提示：仔细观察，把它们的六面都看一看。
答案：D。

116 谜题 最大的数字（大きな数字）

提示：既然问的是最大的数字，那就拿最大的数字试试吧……

答案：51。上中下三行按照50 49 48、46 51 47、45 44 43的顺序排列，横竖斜加起来都得144。

117 谜题 箱子的涂色（箱の涂り分け）

提示：把立方体的各面平铺开来看看。

答案：1。要想涂成各面不同颜色就只有涂平行面这一种方法。

118 谜题 牌局红与黑（トランプの赤と黒）

提示：本来这52张牌里黑花色和红花色的牌就是相等的，不论怎么分，A里面黑牌的数量永远等于B里面红牌的数量。

答案：1000次。

119 谜题 红与蓝1（赤と青1）

提示：和水果仓库一样，尽量利用中间。

答案：按照下面的步骤施行：01.将左边2层的红球挪到中间靠上的位置；02.将右边2层的蓝球挪到左边2层；03.将右边1层的蓝球挪到左边入口；04.将中间地点的红球挪到右边1层；05.将右边3层、4层的蓝球挪到中间地点，其中1个放在靠上的位置；06.将右边1层的红球挪到右边4层；07.将中间除靠上之外的3个蓝球挪回右边；08.将左边1层的红球挪到右边入口；09.将中间地点靠上位置的蓝球挪到左边1层；10.将左边3层、4层的红球挪到中间地点，其中1个放在靠上的位置；11.将左边1层的蓝球挪到左边4层；12.将中间除靠上之外的2个红球挪回左边的1层和3层；13.将右边2层、1层的蓝球挪到左边；14.将中间靠上的红球挪到右边1层；15.将左侧入口的蓝球挪到中间靠上的地方；16.将左边2层的蓝球挪到右边2层；17.将左边1层的红球挪到右边入口；18.将中间靠上的蓝球挪到左边1层；19.将右边入口的红球挪到中间靠上的地方；20.将右边2层、3层的蓝球挪到左侧。

21.将中间靠上的红球挪到右边3层；22.将左边入口的蓝球挪到中间靠上的地方；23.将左边2层的蓝球挪到右边2层；24.将左边3层的红球挪到右边入口；25.将中间靠上的蓝球挪到左边3层；26.将右边入口的红球挪到中间靠上的地方；27.将右边2层的蓝球挪到左边2层；28.将中间靠上的红球挪到右边2层。

120 谜题 把球弄出来3（玉を出せ3）

提示：综合以前的经验，使红球入洞。

答案：按照下面的步骤施行：01.将右下的蓝色方块向右移动；02.将下的紫色方块向洞口移动；03.将右下的蓝色方块向左移动；04.将右的蓝色方块向下移动；05.将右上的绿色方块向下移动；06.将上的紫色方块向右移动；07.将上的蓝色方块向右移动；08.将左的蓝色方块向上移动；09.将左的绿色方块向上移动；10.将下的蓝色方块向左移动；11.将右下的蓝色方块向左移动；12.将右的绿色方块向右下移动；13.将黄色方块向右移动；14.将下中央的蓝色方块向右移动；15.将红球向下移动；16.将绿色方块向右移1格然后挪到最上面；17.将黄色方块向左移动；18.将右下的蓝色方块向上移动；19.将下的紫色方块向上移动；20.将红球移进洞内。

121 谜题 菱形的面积（ひし形の面积）

提示：按照图中的数值计算，假如把旗子分成4个小长方形的话，菱形的四个顶点都在这四个长方形长和宽的中点上。那么每1/4个菱形的面积都是小长方形的1/8，拼在一起的话，整个菱形的面积就是大长方形的1/8。

答案：8分之一。

122 谜题 放骰子（サイコロ并べ）

提示：只看骰子上面一排。一点，两点，三点……看出规律来了吗？

答案：C。（这样可以和前面的骰子组成6个连点）

123 谜题 有几个三角形？（三角形はいくつ？）

提示：自己慢慢数吧，小学程度的几何题……

答案：17个。

124 谜题 排列的数字（并んだ数字）

提示：今天是几月几号来着？

答案：1（前面是12月31日，这里是1月1日，后面是1月2日和1月3日）。

125 谜题 杀手的名字（杀し屋の名前）

提示：记不记得柯南里的《月光奏鸣曲杀人事件》？虽然这个五线谱密码和那个不同但是也没太大差异。根据五线谱的上半部分，可以看出，这个五线谱从下到上分别对应**あ、か、さ、た、な、は、ま、や、ら、わ**10行，从全音符到16分音符是**あ、い、う、え、お**5段。附点音符是浊音符号。

答案：这样的话就可以得到里面隐含的信息：“**ころしたのは、さぶろう**”（杀人者是三郎）。这个问题考察了日语、音乐、符号学等多重知识，对于国内玩家来说是最难的一题。如果你都能看懂的话，那你应该是个多面手一般的人才了。

126 谜题 红与蓝2（赤と青2）

提示：利用中间的位置。

答案：按照下面的步骤施行：01.将红C移到中间靠上的位置；02.将红B移到中间靠右的位置；03.将红D移到中间靠下的位置；04.将红A移到左D；05.将红D移到左A；06.将红C移到左B；07.将红A移到中间靠上的位置；08.将红B移到左D；09.将蓝C移到左C；10.将蓝D移到中间靠左的位置；11.将红A移到右D；12.将蓝B移到中间靠下的位置；13.将蓝A移到中间靠右的位置；14.将红A移到右A；15.将蓝A移到右D；16.将蓝B移到右B；17.将蓝A移到中间靠上的位置；18.将蓝D移到右D；19.将蓝C移到右C；20.将红B移到中间靠右的位置；21.将蓝A移到左D；22.将红B移到中间靠上的位置；23.将红C移到中间靠右的位置；24.将红D移到中间靠下的位置；25.将蓝A移到左A；26.将红D移到左D；27.将红C移到左B；28.将蓝C移到左C；29.将蓝B移到中间靠左的位置；30.将红B移到右B；31.将蓝B移到中间靠上的位置；32.将蓝C移到右C；33.将红C移到中间靠右的位置；34.将蓝B移到左B；35.将红D移到中间靠上的位置；36.将红C移到左D；37.将蓝C移到左C；38.将蓝D移到中间靠左的位置；39.将红D移到右D；40.将蓝D移到中间靠上的位置；41.将蓝C移到右C；42.将红C移到中间靠右的位置；43.将蓝D移到左D；44.将红C移到中间靠上的位置；45.将蓝C移到左C；46.将红C移到右C。

127 谜题 周长是多少？（外周はいくつ？）

提示：做辅助线解决。

答案：实际上它的周长等于1个正方形的周长多出2个3米，所以是26米。

128 谜题 数字钥匙（数字のカギ）

提示：数字的总乘积是72。

答案：从上到下按照1 6、924、8 3的顺序填进去。5和7不用。

129 谜题 4个球（4つの玉）

提示：想办法一个一个移动，把球都放出来。

答案：略。

130 谜题 王后的问题5（クイーンの问题5）

提示：现在没有什么好说的了，综合前面的几个自己总结一下经验吧。

答案：A1、B7、C5、D8、E2、F4、G6、H3。

131 谜题 是重还是轻（重いか轻いか）

提示：这个问题比一开始的要难很多，需要多做假设，一开始的时候先4个4个地称。

答案：先从最初8个开始。一边4个称第1次。如果天平没有倾斜，则进入方案A；如果倾斜了，则进入方案B。

A：天平没有发生倾斜，那么目标就在剩余的4个砝码中。这时候从那4个里取2个出来，一边放一个，称第2次。这时又会有2种情况发生：

A-1：假如第2次天平还是没有倾斜，那么目标肯定在剩下的最后两个里面。把它们中的一个拿到天平一边，另外一边留一个已知重量正常的砝码。称过之后，倾斜的话就可以发现目标，如果还不倾斜，最后没称的就一定是目标。

A-2：假如第2次天平倾斜了的话，那么目标应该在新拿上来的2个砝码里面。这时重复A-1的后半部分，拿一个已知是平均的砝码和这两个可疑砝码中的一个来称，最后的结果和A-1相同。

B：如果一开始天平发生了倾斜，那么问题就比较麻烦了，目标在这8个砝码里。现在要将天平上两边各拿掉1个砝码，再各取一个砝码互换一下位置，称第2次。这样的话有2种情况：

B-1：假如天平恢复了平衡，那么目标肯定在被拿掉的两个砝码里面。之后重复A-1的后半部分就可以找到目标了。

B-2：如果天平的倾斜变了，那么把刚才换位置的2个中必有一个是目标。之后重复A-1的后半部分就可以找到目标了。

B-3：如果天平的倾斜还是没变……那么目标就在前两次试称时都没动过的砝码里面。

132 谜题 华容道2（脱出パズル2）

提示：把蓝色方块移动到同一边。

答案：略。

133 谜题 算式成立？（计算成立？）

提示：请温习一下四则运算的基本法则和优先运算的规则。

答案：（3-7÷4）×8=10。

134 谜题 分配土地（土地の分配）

提示：既然每壶都有屋有井，那屋子或者井之间挨在一起的地方肯定是分界线。

答案：如图。

135 谜题 究极华容道（究极の脱出パズル）

提示：四个蓝色方块到最后是并排在一起的。

答案：最后的谜题了，靠自己吧。

※部分关键题目图解


图012


图020

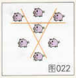

图022


图025


图044


图046



图052


图059

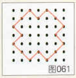

图061


图080


图081

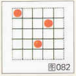
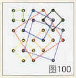

图082


图083


图089


图092


图100

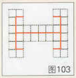

图103


图104


图110


图130



图134

寂静岭 Vol.01

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

□责编/龙马

还记得让你无法入睡的那一个个夜晚吗？还记得那浓重雾气里一束微弱的光芒吗？曾经触动我们神经最脆弱部分的阴影，现在，那个噩梦又一次苏醒了，欢迎来到——寂静岭。

第一章 雾

第一节

哈里·梅森向雾气中走去，脚下的步伐有些蹒跚，那是因为刚才那起事故给身体和精神上所造成的冲击。他的吉普车意外地撞到了路边的安全护栏，后面已经完全损坏。造成这种结果的原因是一次急转弯。在道路上突然冲出的人影让哈利乱了方寸。虽然及时地打轮避免了一场惨剧的发生，但是这只脱离主人控制的铁马却随着轮胎的嘶叫声猛地侧滑出去和安全护栏撞到了一起。

从一片混沌里醒来之后，稍稍发了一小会儿呆，在已经抛锚的车中猛然回过神来，哈里跳了出去。

“雪莉！”

向着把视线完全遮盖的浓雾哈里喊道。他的女儿消失了，副驾驶位置旁的车门打开着。基本不可能是因为冲撞时被甩到了车外，因为安全带是紧紧系着的。

没有回应，在车子的周围也没有发现雪莉的身影。父母对孩子的爱让哈里坐立不安，他抬起手擦了擦额头上渗出的汗水，沾在手背上的却是一小片鲜血。虽然只是一点点擦伤，但是在他昏过去的这段时间里雪莉会不会认为爸爸受了重伤而擅自跑出去寻找其他人的帮助去了呢？即使只有七岁，雪莉也已经是一个很懂得不让父母操心的孩子了。的确是个很聪明的孩子——但是这实在是太胡来了。

哈里心中的担忧不但没有因为雪莉的聪慧而减轻，反而更加浓重起来。查尔斯、哈恰、阿尔巴多、费修、杰西、波麦罗……过去那些让人讳莫如深的名字从脑海里浮现了出来，和雪莉重合到了一起。那些恐怖的罪犯，就像向着少年少女伸出毒牙的野兽一样潜伏在这个社会的阴影之中。在陌生的小镇中，一个女孩子独自走在街道上，如果和那样的人不期而遇……

哈里向着浓雾里走去，为了尽早找到自己的女儿，哪怕是提早一分钟。

“雪莉！”

哈里一边呼喊着女儿的名字，一边拨开由无数水滴在空中卷起的旋涡。浓浓的雾气就像天空中的云海直接掉落在了地面上一样，把人口不足两万的寂静岭完全笼罩了起来。这应该是一种异常气候吧，哈里从来没有听说过在这个坐落在湖畔的休闲地曾经下过这么大的雾。这眼前的景象就像是湖里的所有水分都被蒸发并且飘散在空气里一样。

这到底是怎么样的一个休假啊。原本的计划里是悠闲地坐在飘在湖上的小船上享受垂钓的乐趣……本来应该是和女儿一起尽情感受缅因洲大自然的味道……

“我想要骑马！像个牛仔那样跑来跑去。”

在车上的时候，雪莉显得非常地兴奋。似乎是因为第一次的旅行而感到坐立不安，她一反平时沉默寡言的样子，一直说个不停，这让哈里大吃了一惊。

“好啊，‘牛娘’。儿童牧场的马可以让你骑到不想再骑，但是酒馆、打架还有夕阳下的决斗还是免了吧。”哈里微笑着应和道。

“我要扔着绳索去捉头牛，做成烤全牛之后送给爸爸吃！”

“但是爸爸想吃的是鱼啊。去湖里钓条鳟鱼上来，你会陪着爸爸的吧？”

“好呀，当然可以，不过，小鱼们太可怜了，钓到之后也要把它们放走呀。”

“牛就不值得同情吗？”

“牛又有角，眼神还那么吓人，吃起东西也是大嚼大咽，还随地小便，一点也不懂礼貌，不可爱。”

这种小孩子的好恶标准让哈里不禁大笑起来。雪莉最喜欢吃的就是炖牛肉，所以对牛自然是不会有什么特别的照顾了。但是阴云却在这一刻掠过了她的脸颊，一直都在说个不停的雪莉却突然不再言语，经过一段时间的沉默后，当哈利奇怪地望去的时候，雪莉也正望着他，并轻轻嘟囔出一句“对不起”。

“为什么要说对不起？”

“爸爸不是为了迁就我所以才休息的吗，本来工作还那么地忙……”

“不用那么担心啦，爸爸不会因为这个丢了工作的，本来这个工作也就算是个自由职业嘛。”

“但是……爸爸不是在电话里和给爸爸工作的人吵架了吗？”

“爱德华吗？那个榆木脑袋出版代理商啊，让爸爸我去写什么艺人的私生活，说什么摇滚明星的丑闻那就要趁着还走红的时候才好爆料，就因为这个让我取消预定好的假期。对爸爸来说最重要的事情不是工作而是能和雪莉一起度过一段时间。只是为了让那个榆木脑袋能够明白这一点才用了稍微大一点的声音跟他解释清楚的。”

“嗯。”

雪莉虽然轻轻点了点头，但是笑容还是没能立刻回到她的脸上。哈里在心中默默地说出一声“对不起”，让一个孩子来为父亲操心，这是自己的错。自从妻子朱蒂去世以后，是他自己一个人把雪莉带大的。好在哈里是一个作家，除了采风取材之外，工作基本都是在家里完成的，总算还是能两者兼顾，不过除了吃饭洗澡接送上下学之外这些最基本的事情以外，哈里并没有在雪莉身上花太多的时间。

大部分时间都花在了维持生计的工作上，哈里自己几乎没有享受私人空间的时间，而雪莉也知道爸爸是在为了自己而拼命工作，因而在那幼小的心灵里也种下了体谅他人关心他人的种子。就算不能去游乐园去玩，就算不能去公园去玩，就算一年也到外面吃不上几次饭。雪莉都独自忍耐着而没有一句怨言。

所以这一次哈里是下定了决心。虽然不知道从哪里听说的，雪莉一直都想要到寂静岭去玩。面对第一次外出旅行，雪莉虽然很是高兴，但是却因为感觉到父亲是在为了自己而硬是把工作放在了一边，所以情绪一下子就暗淡下来。虽然哈里极力解释说是正好这段时间有空闲，但是却没有起什么效果。

真的是只能说对不起，哈里的心中产生了深深的内疚。一直以来自己都没能尽到做父母的责任，而作为补偿的一场旅行又因为自己的疏忽大意而遭遇事故，雪莉也陷入了危险之中。如果雪莉真的被那些心理变态的杀人狂抓到，造成一个无可挽回的结果，那么哈里真的是会追悔莫急了。

十六名儿童被强奸或杀害。

二十七名儿童被分尸。

将百余名少男少女杀害后，做成烧烤食用。

哈里过去曾经就变态杀人事件整理过一些书籍，那些保留在头脑里的“知识”一个接一个涌了出来。一脸严肃地痛斥这种罪行也不过是在书写一些事不关己的犯罪记录。而当这样的事情一点点向自己逼近的时候，哈里也感觉到了心中那种说不出的苦痛。

“雪莉！”

“雪莉！”

“你在哪里？”

刚刚的事故发生在寂静岭的近郊。顺着路上的人行道跑了一阵就到了住宅区。虽说是远离聚集了观光客的地方，却看不到行人的身影，也许是因为雾气遮掩了视线看不到远处的关系吧。但是哈里却没有见过任何一个行人，也不见一辆过往的车辆。

很安静。

太过安静。

虽然还是白天，但是却让人感觉已经是万籁俱寂的午夜，这份寂静简直就像空无一人的鬼城。虽然觉得有一点不可思议，但是由于脑子里装满了女儿的事情，哈里并没有对此产生什么怀疑。

又走了好一阵，哈里紧跑几步冲向好不容易找到的电话亭，给警察打了电话。虽然有打通的声音，但是却一直都没有人接。再打！虽然反复尝试了好几次，结果却都是一样的。

“你们这些饭桶拿着纳税人的钱都在干些什么？！”

哈里气愤地把话筒扣了回去。看来现在也只有找上门去指着警察局长的鼻子大发一通脾气了。自己对这里的道路完全不熟悉，凭自己一个人在城镇里寻找总归是不可能的。不过现在在同样根本不知道警察局在哪里，和寻找雪莉的难度基本也是一样的。

可恶，要是有个人的话还可以问问路。

“有没有人啊，喂！”

哈里大喊了一声，在浓重的雾气里寻找着过往的行人，回应他的依然只是一片寂静。但是在把视线紧紧封闭的白色面纱的缝隙间，有一点蓝色在摇曳。那是衣服的颜色，在那边有人存在。

“喂，等等！”

哈里一边呼喝着一边追了上去，就在轮廓渐渐清晰的时候，那个矮小的身影晃了晃，跑远了，那背影很像。

“雪莉……是雪莉吗？！”

少女没有回答，仅仅是把背影留给了哈里，向远处走去。

“要去哪里？”

哈里追了上去，奇怪的是，以哈里的速度却怎么也追不上这样一个小孩。

“等一等，请等一等！”

大概是认错人了吧。如果那是一个陌生的女孩子，会把自己当成不怀好意的坏人吧？但是哈里依然追赶了下去，在亲眼看到那女孩究竟是不是雪莉之前他都是不会安心的，并且就算认错了人，至少也可以问问路。

虽然就像溶解在浓雾里一样，少女仅仅留下了一个影影绰绰的身影。但是这身影也突然被一个拐角所吞没了。道路的尽头被红砖墙所阻挡，而在旁边又一个铁栅栏门，在门的后面有一道由建筑物和建筑物组成的狭窄通路。虽然已经看不到那个背影，但是可能通行的道路也只有这一条而已。

伴随着刺耳的响声，哈里拉开几乎





已经锈死的栅栏门穿了过去。走过去没多久地上就散落着一滩血迹。

“这、这是什么？”

在血迹的正中央躺倒着一具动物的尸体。就如同是被铁棒疯狂地敲打过一番似的，变成了一团无法辨认外形的肉块，不过从形状上勉强可以辨认出是一只狗。

太惨了……回想起一些病态的虐待动物案例，哈里不由地岔开了目光。

顺着弯弯曲曲的道路走下去，雾气从头顶盖下把前面和后面全都封死，视线可见的只有一道狭长的范围。哈里感到一种无形的压抑，这让他回想起在小时候想要爬到暗渠的出水口里去冒险的事情，那时候，虽然钻了进去，但是却被卡在了里面，最后多亏朋友从外面把他拉了出来。虽然不至于留下封闭场所恐惧症，但是现在依然对密闭的狭小空间有一种排斥感。如果没有雪莉的事情，现在他也早已经退回去了吧。

家人之间的缘分和人际关系虽然能让人鼓起面对困难的勇气，但是有时也会让人变得不自量力最终把自己的生命葬送。

道路上再次出现血迹，点点绰绰的血迹一只向前延续着。

两旁的建筑的墙壁变成了铁丝网，铁丝上到处都挂着血迹。这里就像是一起案发现场——命案现场，警察都哪里去了，市民也都没有发现没有报警吗？哈里停下了脚步，僵立在那里。视线所及的前方是一条死路。一具满是血迹的尸体被铁蒺藜挂在了铁丝网上，就像被钉在十字架上的异教徒一样。这不是狗尸体，生前绝对是一个人类。

强忍着内心的恐惧与动摇，哈里走近那具尸体调查了起来。从身高体格上来看，这是一个成年人，绝对不会是雪莉，这点先让哈里大出了一口气。但是，那个少女究竟跑到哪里去了？这里不可能会有其他的可以离开的地方，哈里相信自己绝对不可能看漏任何一个岔道……

在哈里认为只能原路返回而转过身的时候，一个诡异的叫声震动了他的耳膜。实在是一个让人不愉快的声音，那感觉比为了争夺地盘而竖起浑身毛发的公猫还要凶恶。

那个声音立刻就贴到了耳边，几乎可以闻到那股野兽所独有的恶臭。

突然之间哈里感觉自己被什么东西打飞，狠狠地撞到了铁丝网上，这是比出车祸时更猛烈的冲击。甚至没有留下能感觉到疼痛时间，意识就渐渐模糊，在被一片漆黑所包围的视线的角落，一个从未得见的丑恶躯体潜伏着，在最后哈里远远地听到了一声枪响。

第二节

朱蒂……

和她相识时是在大学二年级的秋天。当时听闻从高中就开始交往的男友和她分手了，哈里鼓足十分的勇气开始接近她。虽然只是抓住失恋时的空隙，但是哈里用他那无限的热情安慰了她，并且和她一起度过了一晚。从高中时哈里一直都知道她的事情，虽然不同班，但是却是同一个学校，哈里一直都以向往的目光偷偷注视着她。因为已经有了男朋友，所以在舞会上也没法发出邀请，那时哈里的心情实在是万分的懊恼而又不甘。面对这梦寐以求的幸福，不等毕业，哈里就和朱蒂在教堂举行了婚礼，之后的九年里每一天都是蜜月。

在辞去了工作，成为专门撰写记实文学的自由职业者后，最开始几乎吃不上饭的那几个月，也是她一直默默地支撑着哈里。完美的夫妻情感构筑起了一个完美的家庭……但是可惜的是两人一直都没有得到一个孩子。

九年后，朱蒂受到上天的召唤，上帝强行把她带到了天国。一伙强盗在一次犯案后和警车上演了一场追逐战，犯人的车因为加速过猛撞在马路边缘上真的像电影里那样飞了起来，而这时，下班后正忙着回家的朱蒂刚好经过这里……

睡在棺木里的她一如生前那样地安详而美丽。

幼小的雪莉拼命地想要理解这短暂人生的意义，用那一双无辜的大眼睛一直注视着……

朱蒂，朱蒂……雪莉……

“雪莉！”

哈里大叫一声，从长椅子上坐了起来。

“感觉如何？”脸上带着微笑的女性问道。

这不是朱蒂，也绝对不可能是雪莉。

一个完全不认识的人物。一头金色的短发，没有化妆痕迹的脸庞，稍有点男性化有点紧张的表情。这个女性把双手叉在胸前，低头看着哈里。这并不是品评眼前这个男人是否配得上自己的眼神，而是一种审视嫌疑犯的目光。相对应的是，胸前的警徽正反射着有些昏暗的灯光，同时身上也是一身标准的警服。

“应该是没什么事。”哈里答道。但是话音刚落，立刻就感到后背上传来一阵剧痛。

哈里皱了皱眉，向着周围看了看，在窗户边上摆放着一排桌子、狭窄的通路、尽头的收款机，这是一间很小的咖啡厅。

“只被打了一下还真的是很幸运啊。再晚点就要被吃掉了吧。”

“是你救了我？”

“啊。”

“攻击我的那是什么？那个怪物是什么东西？”

“天知道。”

女警官耸了耸肩，这一下哈里被激怒了。

“你这还算是警察吗？这个地方的治安是怎么搞的？！打了电话也完全打不通，我可是需要帮助的，我的女儿失踪了！赶紧去找啊！”

面对哈里的攻势，女警官依然保持着冷淡的态度。

“你是个游客呀。”

“是又怎么样？”

“我也不是这里的人。我叫希比尔·贝奈特，布拉玛市的警察。你呢？”

“哈里。哈里·梅森。”

希比尔吹响了一声口哨。

“哈里·梅森？就是写了《罪犯的面具》的那个哈里·梅森？”

“啊。”

“最近刚刚看过，从社会性的角度分析了那些伪装成普通市民隐藏在正常社会里的罪犯，真的是非常有意思，而且对于我们的工作也有很大的帮助。真是意外啊，能在这种地方见到这本书的作者，难怪我觉得在哪里见过你似的。”

她也是为销售额做出贡献的读者，但是哈里却一点也高兴不起来。如果她要求握手的话，自己一定会把她的手握烂为止。想要签名也绝对没问题，不过要捎带上古今全世界所有谩骂的词语。

“我的女儿失踪了！”哈里嚷了起来。

但是这对希比尔没有任何作用。

“雪莉吗？你睡着的时候一直在叫这个名字。”

“在现在这段时间里，也许会被那些以小孩为目标的……现在镇子上还有那样的怪物啊！赶紧集合所有的警察去调查，快一点啊！”

“这里的警察局里一个人都没有。”

“啊？”

“因为和寂静岭的警方联系不上，我才来调查情况的。只剩下一个空壳，就像是所有人都连夜潜逃一样。”

“这怎么可能……”

“整个城里也是一个人都没有，最后好不容易看到了你，本来是追上来问问一些现在的情况，那时候雾气中出现了怪物……用枪把那东西打退后又把你拖到了这里，费了我好大的力气啊，哈里。”希比尔笑着耸了耸肩膀，“我先返回布拉玛市去呼叫增援。大概是因为这种大雾的异常天气吧，这里的电话和无线通讯设备都用不了，你最好也赶紧离开这里。你女儿的事情肯定是很让人担心，但是还是交给警方比较好。我们走吧，如果你的车能把我们送到布拉玛市那是最好不过了，开来的摩托出了点问题我也正头疼呢。”

“不行。”哈里摇了摇头，“我的吉普也坏了，而且我不能把我的女儿扔下不管。”

“这情况可太糟糕了，一个人留在这里实在是太危险。”

“所以说，我更不能把女儿一个人留在这里自己去逃命，她走丢了之后说不定也在到处找我，如果留在这里的话，说不定就可以找到。”

“如果再被那样的怪物攻击的话，你准备怎么办？”

“护身的东西我还是带着的，刚才只是被打了个措手不及——”

哈里把手伸进了夹克的口袋里，他在里面放了一把9毫米口径的手枪。

因为写的是一些和犯罪有关的书籍，哈里也就成为了一个赞成私有枪支的人。就算枪支从这个国家消失，犯罪也绝对还是会存在。真到了万不得已的时候，这是为了保护自己的女儿而不得不使用到的道具，这次旅行当然也带在了身上。

但是，口袋里的枪却不见了。翻遍全身上下所有的口袋的结果依然是——没有。也没有掉在桌子下面。

“弄丢了吧？”希比尔的表情里显出几分揶揄的意味。

“大概是被那个怪物攻击的时候……”哈里感觉有些气馁，但是也仅仅保持了一小会儿，“总会有办法，我会想出办法的。”

希比尔又耸了耸肩：“真是胡来啊。”

“就算牺牲自己也要保护自己的孩子，这就是父母。”

“那么无论如何你也要留在这里了？”

希比尔轻轻叹了一口气，绕到了柜台的后面，从收款机下面的抽屉里拿出了一把自动手枪，看样是店主为了预防强盗而准备的。

“先要保护好自己的安全。”说着，希比尔把枪递给了哈里，“死了的话实在是太可惜了，希望你能活下去写出更好的书来。”

“对不起。”收下了枪，对于自己刚才对她大喊大叫一事哈里感到了一丝愧疚。

“但是你要答应我绝对不离开这家店。”

“我知道了。”

“我们说好了。”

但是，希比尔也非常清楚，哈里不可能遵守这样的约定。（未完待续）

老弦乱弹

让玩家在游戏过程中反复失败并寻找到规律

张弦专栏

Vol.001

张弦，上海人，国内资深游戏人，《电软》的老朋友，现担任国内众多热门影视剧的编剧工作。游戏造诣高深，通过他的文字，可以感悟到游戏的本源所在。







背版子是很多玩家当年必做的功课，也是早期动作游戏的主流模式。

无论是要"背版子"还是不要"背版子"的动作游戏，对玩家来说，重要的不是别人对这款游戏的宣传评价，而是要看它是不是适合自己的口味。

第一回：大话"背版子"

我得承认，从某种意义上说，我是个"伪动作游戏饭"，因为我虽号称最喜欢动作游戏，但玩起某些动作游戏时相当苦手，比如CAPCOM的《魔界村》。很多年后我才知道，有许多朋友回忆起自己童年的经历，都颇不堪地说《魔界村》是一场不折不扣的恶梦，很多人第一关都过不了，而这些人中还包含着不少动作高手。这时候我的心态方才平衡了许多。

我们这里一直管这类叫"背版子"游戏。"版子"是上海方言，指的是关卡设计中的一些细节。这类游戏关卡安排、陷阱位置、敌人攻击模式都是固定的，每个地方都有特定的破解办法，熟记这些位置和破解方法，做出正确的动作，就能顺利过关，反之就会死得很难看。敌人的攻击和陷阱的出现往往是超越一个人的即时反应力的，虽然我不排除这世上存在反射神经达人，但绝大多数玩家第一次玩的时候肯定会被程序狠狠戏弄一通。这类游戏往往又是死后必须倒退一段再接续，玩者根本没有投机取巧混过去的可能，唯有在失败的同时找到规律、弱点，以相应的手段破解并熟记在心，重玩时才能成功过关。不过当你熟记一系列"版子"之后，便成了戏弄电脑的表演赛，当然这也是编程者本身所希望的。一个"背"字就道出真谛：最重要的是考验记忆力。自然耐心更要紧，要有经历反复死亡直至涅磐重生的觉悟，死得多了，自然就记住了，这很有点像当年私塾里背不出书的学生挨先生板子，背错一个字就挨一板，记着痛的同时也就记着书里的内容了。

"背版子"是很多玩家当年必做的功课，也是早期动作游戏的主流模式。我觉得这更像是考试，题目是定好的，答案是标准的，做错是扣分的，而且还是标准化的那种。不会答自然就只能交白卷，但知道了答案就能拿满分了。这类游戏从某种意义上说既很难又很容易，不"背版子"就是死亡无数次也难通关，"背熟版子"后就能一命甚至无伤通关。问题是像我这种从小就没耐心，又不喜欢背书的人，这类游戏就很难玩好，遇到某些极端的，更是玩不下去，就更别提一命通关、无伤通关了。

任天堂的2D动作游戏绝大多数是这个类型，最著名的就是《超级马里奥》系列，此外还有HUDSON的《冒险岛》、KONAMI的《魂斗罗》、ECMO的《忍者龙剑传》、SEGA《忍SHINOBI》等等，CAPCOM的《魔界村》则是其中比较令人痛感强烈的一作。其实百川聚海，我觉得源头还是应该追溯到任天堂这里。业内人士津津乐道的"MARIO CLUB"，即是"马里奥法则"，便是这类游戏的灵魂。在业界，这类游戏标准的叫法是action platform，也就是"平台游戏"。"平台"也就是"出题"，这类游戏的要点就在于题目的设置。

平台游戏的BOSS战大致都有一个共同的模式：BOSS的攻击非常模式化，基本上不会因为玩家的动作变化而随机应变，而是几种套路按照一定次序循环，一旦攻击则是判定超强而且无敌，一旦攻击停止则必定会有一段白白挨打的时间。玩家要做的就是找出规律，在BOSS攻击时躲避，在BOSS露出破绽时上去痛殴，如此重复数次，将BOSS解决。显然，它要求的是熟知BOSS的每一种套路并将其背出，在BOSS使用不同套路的时候作出正确的应对，也就是答出标准的答案。

在我看来，这种做法的好处是：会给玩家造成一种明显的困难感，将初玩者与熟练的高手完全区分出来，让玩家在反复的失败中寻找到规律，最后过关时获得满足感与成就感，以及在观众面前获得表演的快感。但不够好的地方是，由于障碍设置与破解方式都是固定的，一旦玩家熟练掌握规律，游戏的难度就大大降低。同时，它也造成了玩家自由度的极大下降，玩家只有可能按照程序编制者给出的某种方案去做才能过关，比如在某时某地必须跳一下，在某处必须放一枪，甚至连用什么子弹、在什么时机发射都有苛刻要求，否则便会失败。而BOSS战，在我看来更像是一种变形的回合制，BOSS打我时我只能逃，我打BOSS时BOSS不会还手，单调重复便不可避免。而且，每次重玩其实都不会有什么变化。

我喜欢下棋。在我看来，下棋最好玩的地方就是变化。一盘棋局中随时都充满着变数，没有两盘棋局是完全相同的，即使是两个互知根底的老对手，他们每次的对局也都充满了不确定性。下棋没有标准答案，只有规则，在严格遵照规则的条件下，只要你能获胜，什么战略战术都能使用。棋局瞬息万变，必须随机应变。下棋的对手是人，自然更不会有模式化的表现。下棋也是一种游戏。喜欢棋类游戏的，可能会更容易接受竞技类、对战类游戏。

跟电脑作战的游戏自然不可能真正达到人与人交手的境界，但有所接近的话，还是很能给人以快感的。在动作游戏这个大类，虽然早期是以平台游戏为主流，但仍然有部分游戏走了另一条分支。这类游戏并不严格遵循"MARIO CLUB"，而是更强调"技击的爽快感"、"格斗的攻防感"。到了上世纪80年代中期开始，这种类型的动作游戏逐渐成型并成熟，像TECHNOS的《双截龙》，把动作理解为"击打"，强调"击打感"以及由此造成的爽快感，角色拥有丰富的格斗动作，颇有东方功夫片的风格，而跳跃的功能被大大异化，只是作为组合招数动作而使用，并不强调用它来越过障碍、躲避机关了。事实上这类游戏已经很少有机关陷井的设置，游戏的难度设置表现在如何用格斗技巧击倒对手，并尽量回避对手的攻击。到了九十年代初期，同样是CAPCOM，在街机上出了一系列这类动作游戏，给九十年代初街机动作游戏带来了黄金时代，CAPCOM由此也成为广大玩家心目中的"动作游戏之王者"。

我们把这类动作游戏称为action fighting，也就是"动作格斗"类，俗称为"动作清版类"。这个FIGHTING确实是名副其实，因为它跟竞技型的格斗对战游戏有着血缘关系。CAPCOM在1987年推出不成熟的实验型作品《街头霸王》1代，在1989年准备在CPS基版上推出续作。但制作完成的《街头霸王89》却并不是格斗游戏，而是"动作清版"，这个游戏后来改名为《FINAL FIGHT》（快打旋风），成为引领90年代动作狂潮的经典之作。到了1990年，CAPCOM又结合《FINAL FIGHT》和《街头霸王》1代的一些理念，制作出了一部真正惊世骇俗的竞技格斗游戏《街头霸王2》。可见，action fighting和action platform在理念上有着根本的区别，action fighting动作清版类游戏跟格斗游戏的关系更近，也更接近我前面所说的"棋类风格"。

这类游戏并不需要"背版子"，而需要掌握大局观，玩的是战斗中的变化，因为它并没有去设置固有的陷井和敌人攻击模式，而是依靠电脑AI来令敌方角色产生随机应变的打法。以MD的《怒之铁拳2》为例，虽然敌人的配置是原先设定好的，但敌人的攻击方式却并不固定，而是根据玩家当时所处的位置、状态作出即时的反应。玩家无版子可背，要根据实际情况随时调整战术与技法，自由度很高。在《真·三国无双》系列中，连路线都是由玩家自由决定的，玩家可以根据战局和自己的情况自由选择各种打法：或单枪匹马直接去挑敌人主将，或全灭敌军、跟着自己人围殴BOSS也可以。

而BOSS的设定，也不再是模式化，没有那种"你打我逃、我打你挨"的回合制风格，而是强调一拳一脚的拆招、有序的攻防。BOSS本身也是跟玩家属于相同类型的角色，他们是依靠技巧而不是一些强判定的无赖招数来打倒玩家，这就令玩家产生"棋逢对手"的感觉，很像打格斗游戏。

这种类型的好处是游戏不确定因素多，玩家自由度高，每次游戏都会遇到不同的情况，形成新的兴奋点，玩家依靠反应、判断，随机应变来克敌制胜，而不是死背"版子"，大大增加了重复可玩性，敌我双方比拼的是智慧、武力、胆识和技巧，这与那种按照固有模式去殴打一个木讷的"大怪物"的感觉是截然不同的。不好的地方是如果AI设置不够到位的话，会让人感觉游戏难度偏低，在刚上手的时候，初学者和高手看不出明显的差距，不确定因素造成的偶然性，也许会让某个瞎打瞎撞的人轻易过关。《真·三国无双》系列一直没能在爽快感和难度之间找到最佳平衡点，也正是因为这个原因。

平台与格斗是动作游戏的两大派别，喜欢这两派的玩家都有各自的理由。喜欢平台类的玩家擅长寻找电脑的规律与弱点，喜欢格斗的玩家则更喜欢在变化中灵活应用各种战术。比较有意思的是，很多玩家把格斗游戏的对电脑战也当成了过关动作游戏来玩。很多人擅长打电脑，却在跟人对战时惨败；而很多对人战胜率很高的高手，对电脑战却输得一塌糊涂。因为前者善于找规律，只要找出电脑最"吃"的招数，无须依靠反应和战术，便可轻松干掉电脑，但是对人，这套就不灵了；后者则试图像跟人较量一样去跟电脑比拼反应或战术，但在这方面跟显然不是电脑对手，于是便产生了"能战胜人却不能战胜电脑"的情况。

无论是要"背版子"还是不要"背版子"的动作游戏，都有很多喜欢它们的玩家。对玩家来说，重要的不是别人对这款游戏的宣传评价，而是要看它是不是适合自己的口味。找到一款最适合自己的游戏，玩得尽兴，这就是玩家最幸福的事。

游心戏梦

选择本身很可能只是一个直觉或者一种习惯

卢斌专栏

Vol.001

Silence，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。

人生的二择

最近一段时间在看一部美剧《整容室》，其中的一集颇让我感动，并且思绪万千。

尚恩是一家私人整容医院的主治大夫，和他的搭档克里斯提恩相比，他有着更为精湛的外科整容技术，为人也善良正直。但是他永远不能像克里斯提恩这个花花公子那样，熟谙女性的心理，并且让她们心醉在自己的魅力之下。刻板的做事方式不但令16岁的儿子经常嘲笑他，更是让一直以来暗恋克里斯提恩的妻子对他的热情总徘徊在半温半凉的层次。在两个人的感情接近冰点的时候，妻子主动接近克里斯提恩，但克里斯提恩虽然是个从来不知责任为何物的花花公子，不过还没有沦丧到背叛多年友情的地步，用故意刺激的方式打消了尚恩妻子的念头。失望之后的妻子一度和尚恩的关系出现缓和的迹象，尚恩也在努力改变自己刻板的风格，又一次怀孕使他们的感情出现了自结婚后从未有过的热情顶点，似乎会随着这个新生命而破除以前一切阴霾。

然而，如同命中注定，这个孩子如同他们的感情无法彻底挽回一样，流产之后两个人再度因为疲惫而迈向冰点。伤心的尚恩甚至想去做结扎手术，因为他无法再面对又一次的打击和失落，随着这种心态，他对人生的信心也消失殆尽，一度比以前更为自闭和刻板。

这个时候，他碰上了一个美丽的36岁病人梅根。梅根因为曾经得过乳腺癌切除了胸部，到他们医院是因为丈夫要求她来做手术，不想面对她残疾的胸部。是尚恩鼓励梅根找到自己生活的价值，勇敢的和不爱自己的丈夫分居，并且不以残缺的胸部而自卑。在治疗过程中，两个同样自闭、为他人压抑自己的病人产生了最大的共鸣，他们相濡以沫，互相理解并宽慰着对方的精神世界。不肯为丈夫做手术的梅根为了把自己的美完全留给尚恩，不顾尚恩的一再警告，却坚持做了手术。手术后两人的目光里散发着从未有过的幸福光辉，似乎此前一生的压抑、灰暗都被洗尽。然而，幸福总像是一个顽皮的精灵一样，从不肯让你没有代价的给你太多。手术的后果被尚恩不幸言中，胸部动了手术之后梅根的癌细胞迅速扩散，甚至连医生都不再给任何诊治的希望。曾经经历过化疗无限痛苦的梅根，不愿意再一次经历那种没有希望而且生不如死的化疗，想自己安静的离开人世。矛盾凶狠地折磨着尚恩，作为爱梅根的他，无法接受刚找到的爱人要离开自己这个事实，但作为深爱梅根的他，更无法接受目睹爱人被病患无穷折磨的事实。选择的结果是他必须陪伴着梅根最后的那点时间，并且目送自己的爱人永远的沉睡。他打听到自杀的时候如果药物混合酒会让自杀者痛苦的呕吐，最后遗容将难看不堪。所以他无可奈何地用最后的体贴给梅根准备了温和胃部的牛奶，以及最后降低痛苦的塑料头罩。灯光朦胧的卧室内，尚恩看着梅根平静的一点一点吞下药物，最后的时刻，梅根是那样温柔美丽地朝他微笑着，然后更平静地罩上了用来使自己窒息的头罩。尚恩紧紧握着梅根慢慢变得无力的手，泪眼朦胧地看着梅根腹部的起伏逐渐消失，一片寂静的卧室内，他就这样呆坐了一天一夜。

梅根的葬礼上，不知情的丈夫悲不可抑地宣读着悼词。根据梅根的遗言，每个参与她葬礼的来宾都将她的一部分骨灰撒向海面，好让她回到最澄静的大海。尚恩站在礁石上，默不作声地将自己手里的罐子倒向大海，白色的粉末在海风中飘散，尚恩却如同陷入沉思般长久沉默，表情沉痛。

回到家后，妻子看出了他对梅根的感情，质问之下他勇敢地承认了自己的外遇，并且第一次勇敢地告诉妻子，之所以会有这次外遇，是因为梅根带给他妻子从来没有给过的认同。吵架过后，夫妻两人痛哭着怀抱在一起，为了他们的绝望，也为了长久压抑自己之后的疲惫和无力……

在格斗游戏中有"二择"这样一个名词的存在。意指在对阵双方各自有利或不利状态下，通过对招式回应和行动的不同选择来尽可能的加强自己的优势，降低自己的劣势。实际上，格斗游戏的整个过程都是在有利和不利两种态势不断转化中完成的，二择贯穿一场对局始终。二择可以是心理的斗争，也可以是操作水准和理论基础的较量，但无论如何，二择所发生的瞬间都是短暂的，必须以帧数为单位要求你迅速做出决断，而二择的结果影响却是深远的，有时甚至成为胜败定局的主导因素。

人因生存而产生各种各样的目的，为了这些目的，人们也在一千次一万次的经历选择的考验和痛苦。

我们并不知道，下意识做出的决断会让我们错失过多少东西。一次犹豫，一次不当的措辞，就这样容易让一些原本重要的人擦肩而过，带给你的只是回忆中永远温馨但朦胧的笑颜和永远看不清的远去的背影。

假如可以，我不会放弃学校旁江堤上那每天傍晚的夕阳，因为见证着我们那时浅薄的天真和洁净的真诚。

假如可以，我会突破自己的性格局限，明白一份寄情山水的工作远比不上学会跟人打交道重要的多。

假如可以，我不会独自像个提线木偶一样，坐在秋风吹起满天落絮的木凳上，不知道表示给谁看的那样微笑着看着因为我过早放弃而促成的他们并肩走在淡淡秋阳里。

假如可以，我会预料到今天的结局，不那么快的走近，而让昔日的挚交沦为今天的天涯陌路人。

假如可以……假如我可以设定更多的假如，也就不会在偶尔的午夜梦回，独自让流逝的泉水一遍又一遍地淌过心窝，斑驳痕迹上遍是无奈和惆怅。

二择的戏剧就像是永远不知疲倦的巡回马戏团，在你身处的世界每一个角落，在你生命里的每一个时刻，总要支起熟悉到陈旧发灰的幕布，一遍遍乏味却又不知乏味地上演着相同的剧情。

这个冬日，对于广大的玩家来说，又是一个艰难的二择。和每一次的主机大战一样，比较着各种真伪难辨的小道消息，排列着两台主机上花团锦绣的标题，不厌其烦地和别人一遍又一遍的辩论来印证自己的选择无比正确。而无论哪一种理由，无论有多少外人看不到的对其他人选择的羡慕和嫉妒，选择的本身很可能只是一个直觉或者一种习惯。

选择本身就好像一根不具伤害的鞭子，挥起之后两个车轮里总会有一个摇摇晃晃的滚动起来，其后无论它滚动的痕迹多么的歪斜，无论是否因为我们自己的有心无力，却还是要让它继续滚动下去。就好像选择了主机之后就不再自由，必须无条件的持久支持他一样，生活的每一面都不因选择而平坦，而是在无数个适应和坚持之下延续着我们的生命轨迹。

我曾经也是一个将游戏当做职业的人，在那几个编辑部里彻夜鏖战屏幕的回忆已经永远无法消除地镌刻在了我的记忆中。和读到这篇文章的每一个朋友一样，我曾经也是心潮澎湃地等待着无数个特定的日子，甚至午夜12：00骑车冲去游戏专卖店捧回那一张原版。

曾经我无法想象没有游戏的日子能够怎样度过，更不可理解那些不知游戏为何物的人生活有多少乐趣。

但现在，我对以前如数家珍的游戏发售表一无所知，代替游戏手柄和摇杆的是一件件乐器。以前，看着一本本散发着油墨清香的游戏杂志新刊出现在书报亭，是我最骄傲的时刻；但现在，我却比上班时更勤快的天天早起，做着自己音乐网站的内容更新工作。

偶尔有那么几次，当我在我们网站自己的网上课堂聊天室给几十个学员讲解着洞箫课的时候，喝水休息的间隙我会产生一种恍惚的印象，好像听到隔着岩洞的涛声。回到北京东单那家酒吧的舞台上，主持着VF玩家一个个走上竞技的赛场。

几年以前，我带着北京的VF玩家在西子湖畔匆匆走过，一张合影成为永恒的印记。

几年之后，我和一群乐友坐在西子湖畔的亭台楼阁，箫声琴韵在湖面荡涤飘远。

面对潮涌而至，永不断绝的人生二择，我无奈而天真地笑了。

而生命中每一个熟悉的轮回，却在激昂的华彩和落寞的尾声中，款款走过我熟悉的每一步，并朝我嫣然一笑，只因为我们彼此深知，她会在不久的将来披上不同色彩的外衣，变换每一种神情，仪态万千地再次婀娜走在我面前。







几年以前，我带着北京的VF玩家在西子湖畔匆匆走过，一张合影成为永恒的印记。

"二择"——意指在对阵双方各自有利或不利状态下，通过对招式回应和行动的不同选择来尽可能的加强自己的优势，降低自己的劣势。



TOYS 酷玩意
2007年3月号
Vol.12
上市热卖中
定价
9.80元
玩具风云2006
——排行榜大事件综合回顾
疾风舞动！萨奔格尔！
海盗敢达X1改改 fullcross / 吉姆镇暴型 / 地球联邦陆战MS小队套装 / 量产型巴库 / DORORO机器人 /
最强造型 绝对领域凌波丽白模制作 / 绫波丽 转校生·转校生冬装版 / SIC系列 异性：VOL.2 BIJINDER /
Mezco Hellboy 漫画版第二套详解 / 蝙蝠侠回归

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

聘

职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

新作游戏发售表

这个月的游戏阵容十分华丽。喧哗番长2、战神2、高达无双、大蛇无双、机战W、王国之心……真是众多玩家们期待的一个月。除此之外，最近一段时间PS2的游戏软件依旧靠着惯性向前推进，这样看来的话到今年年内都SONY侧都是以PS2和PSP主机为主，任天堂的DS和Wii走势依旧看好,软件数目是各个机种最多的。 □责编/猴子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
3月1日			
恶代官3	恶代官3	ACT	Global A Entertainment
3月6日			
横行霸道 罪恶都市故事	Grand Theft Auto Vics City Story	ACT	TakeTwo火爆
飙车：统治者	Burnout Dominator	RAC	EA
3月8日			
吉他狂人&狂热鼓手 主题大作	Guitar Freaks & Drum Mania Masterpiece	ETC	KONAMI
大联盟棒球赛	Major League Baseball	SPG	SPIKE
SEGA AGES2500 怪物世界完全收藏版	SEGA AGES 1500 vol. 29 モンスターワールド コンプリートコレクション	ETC	SEGA
★喧哗番长2 全速疾驰	喧哗番長2 フルスロットル	ACT	SPIKE
SEGA2500系列 魔鬼世界完全版	セガ2500シリ－ズVol. 29 モンスタ－ワ－ルド コンプリ－トコレクション	ACT	SEGA
基诺之旅2（电击SP）	基诺之旅2（电击SP）	ETC	Media Artworks
3月13日			
战神2	God of War 2	ACT	SCEI
3月15日			
金色的琴弦2	金色のコルダ2	AVG	KOEI
3月21日			
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
星际游侠 导演剪辑版	ローグギャラクシーディレクターズカット	RPG	Level 5
史上最强弟子兼一 激斗八拳豪	史上最强弟子ケンイチ 激斗!ラグナレク八拳豪	FTG	CAPCOM
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
3月26日			
荣誉勋章 先锋	Medal of Honor: Vanguard	FPS	EA
3月29日			
光荣赛马7 Maximum 2007	ウイニングポスト マキシマム2007	SLG	KOEI
TAITO回忆精选集2 下篇	Taito Memories 2 下篇	ETC	TAITO
维他命X	ビタミンX	ETC	D3 Publisher
★王国之心2最终混合版+	キングダムハーツII ファイナルミックス+	RPG	Square-Enix
人面鱼2 北京原人育成箱	シ－マン2北京原人育成キット	SLG	SEGA
TAITO回忆精选集2 下卷	タイト－メモリ－ズ2 下卷	ETC	TAITO
★北斗神拳	北斗の拳	FTG	SEGA
牧场物语 纯净人生	牧场物语 ピュアイノセントライフ	SLG	Marvelous Interactive
2007年3月预定			
TAITO游戏精选集2 下卷	タイト—メモリ—ズ2 下卷	ETC	TAITO
4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
4月12日			
Grim Grimoire	グリムグリモア	RPG	日本一Software
4月19日			
★女神异闻录3 PHES	ペルソナ3フェス	RPG	ATLUS
樱兰高中公关部	樱兰高校ホスト部	AVG	Idea Factory
格斗之王 NESTS篇	KOFネスツ编	FTG	SNK Playmore
Fate / stay night [Realta Nua]	フェイト/ステイナイト［レアルタ・ヌア］	角川书店	
4月26日			
许嫁	许嫁	AVG	Princess Soft
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	AVG	Yukes
埃尔温迪亚物语	エルヴァンディアスト－リ－	RPG	Idea Factory
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 电脑战机バ—チャロン	STG	SEGA
5月17日			
奥丁晶石	オ—ディンスフィア	RPG	ATLUS
光明之风	シャイニング ウィンド	RPG	SEGA
5月发售预定			
★盗墓者纪念版	Tomb Raider Anniversary	ACT	EIDOS
天使侧像	エンジェルプロファイル		Genex
奇奇怪界2	奇々怪界2	ACT	Starfish SD
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシ—エンジェル2 无限回廊の键	RPG	Broccori
2007年春预定			
Love Drops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	ACT	Temple
Fate Stay Night	Fate Stay Night	RPG	角川书店
召唤少女	Elemental Girl Calling	AVG	角川书店
2007年内预定			
新宿之狼	新宿の狼	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	RPG	Global A
银魂（暂定名）	银魂（假题）	ACT	NBGI
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNKPLAYMORE
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	AVG	角川书店
我自己 你自己	Myself;Yourself	AVG	Yeti
世界英雄 华丽乱斗	ワ－ルド ヒ－ロ－ズ ゴ－ジャス	FTG	SNKPLAYMORE
发售日未定			
24：The Game	24: The Game	ACT	SCEI
装甲核心Σ	ARMORED CORE Σ PROJECT	STG	FROM SOFTWARE
青白色	アオイシロ	AVG	SUCCESS
鬼屋魔影NEW 恶梦	アローン・イン・ザ・ダーク・ザ・ニュー・ナイトメア	AVG	CAPCOM
AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	RPG	Square-Enix
武装炼金	武装炼金	RPG	Marvellous
圣兽 螺旋之章	セイントビ－スト 螺旋の章	RPG	Marvellous
草莓棉花糖（电击SP）	苺ましまろ（电击SP）	ETC	Media Works
蓝天下的约定 太阳与海的旋律	この青空に约束を melody of the sun and sea	AVG	TGL
巴罗克	バロック	AVG	STINK

Wii

中文名	原名	类型	厂商
3月1日			
电车向前进! 新干线06山阳先干线篇	电车でGO! 新干线'06 山阳新干线编	SLG	TAITO
3月8日			
炸弹人世界	ボンバ－マンランド	ETC	HUDS
光速蒙面侠21号 领域最强斗士	アイシ－ルド21フィ－ルド最强の战士たち	ACT	任天堂
炸弹人大陆Wii	ボンバ—マンランド Wii	ETC	HUDSON
3月15日			
G1骑师Wii	ジ—ワンジョッキ—Wii	SPG	KOEI
索尼克与秘密之环	ソニックと秘密のリング	ACT	SEGA
棉球方块历险记	スポンジ ボブ	ACT	THQ Japan
3月21日			
三国志11 威力加强版	三国志XI パワ—アップキット	SLG	KOEI、
填字游戏	Crossword	PUZ	HUDSON
3月22日			
汽车总动员	Cars	ACT	THQ Japan
4月5日			
疯狂牧场 主角是牛	バ－ンヤ－ド 主役はオレ、牛	ACT	THQ Japan
4月19日			
摇摆公园	ふるふるぱ－く	ACT	TAITO
2007年4月26日			
The Dog Island 一枝花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	ETC	Yukes
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソ－ド 假面の女王と镜の塔	RPG	Square-Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピ—スアンリミテッドアドベンチャ—	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
SSX	SSX	SPG	EA
★超级纸片马里奥	ス—パ—ペ—パ—マリオ	RPG	任天堂
★超级马里奥银河	ス—パ—マリオギャラクシ—	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
Tiger Woods PGA高尔夫球	タイガ—・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザ—ズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォ—ズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキ—コング たるジェットレ—ス	RAC	任天堂
第一神拳 革命	はじめの一步 レボリュ—ション	ACT	AQ Interactive
哈利・波特	ハリ—・ポッタ—	AVG	EA
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
永恒的蔚蓝色	フォ—エバ—ブル—	RPG	任天堂
Project Hammer	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	任天堂
马里奥足球Charged	マリオストライカ—ズ チャ—ジド	SPG	任天堂
★马里奥聚会8	マリオパ—ティ8	ETC	任天堂
超级银河战士3	メトロイドプライム3: corruption	FPS	任天堂
光速跑者21	アイシ—ルド21	ACT	任天堂
沿川垂钓	川のぬし钓り	SLG	MMV
机动战士高达	机动战士ガンダム	SLG	NBGI
激斗忍者对战!EX	激斗忍者对战!EX	ACT	TAKARA TOMY
使命召唤3	コ—ル オブ デュ—ティ—3	FPS	Activision
SUNIX全明星	サンエックスオ—ルスタ—	SPG	MTO
★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
★动物之森	どうぶつの森	SLG	任天堂
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザ—ド アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラ—	RPG	Square Enix
街道多米诺	街クルドミノ	ETC	Success
Project H.A.M.M.E.R	Project H.A.M.M.E.R	ACT	任天堂

PS3

中文名	原名	类型	厂商
3月1日			
★高达无双	ガンダム无双	ACT	NBGI
3月8日			
VR网球3	Power Smash 3	SPG	SEGA
3月15日			
午夜拳击3	Fight Night Round 3	SPG	EA
Madden橄榄球联赛 07	Madden NFL 07	SPG	EA
3月22日			
光荣赛马7 Maximum 2007	ウイニングポスト マキシマム2007	SLG	KOEI
混沌迷雾	Mist of Chaos	RPG	Idea Factory
2007年3月预定			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
4月1日			
职业棒球之魂4	プロ野球スピリッツ4	SPG	KONAMI
2007年春季预定			
★忍者外传 Sigma	NINJA GAIDEN SIGMA	ACT	TECMO
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
龙穴	LAIR	STG	SCE
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズオブパトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
大众高尔夫5	みんなのゴルフ5	SPG	SCEI
2008年春季预定			
莱拉的冒险：黄金罗盘针	ライラの冒险：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリスモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
新天魔界6	新天魔界 VI	SLG	Idea Factory

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
3月6日			
幽灵行动 尖锋战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	STG	UBI Soft
Def Jam: Icon	Def Jam: Icon	ACT	EA
Worms	Worms	ACT	Microsoft
3月22日			
装甲核心4	Armored Core 4	STG	From Software
炽热无限	Absolute Blazing Infinity	RPG	Idea Factory
3月29日			
重生之月传说	ディアーリオリバースムーンレジェンド	RPG	Idea Factory
4月3日			
吉他英雄2	Guitar Heao 2	ETC	Harmonix Music
5月1日			
黑暗	The Darkness	STG	2K Games
5月4日			
蜘蛛侠3	Spiderman 3	ACT	Actvision
5月22日			
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
2007年内预定			
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
Forza Motor Sports	フォルツアモータースポーツ2	RAC	Microsoft
★雷神之锤4	クウェーク4	FPS	Activision
RPG	Microsoft		

NDS

中文名	原名	类型	厂商
3月1日			
数码怪兽物语 日照	デイジモンストーリー サンバスト	RPG	NBGI
数码怪兽物语 月光	デイジモンストーリー ムーンライト	RPG	NBGI
★超级机器人大战W	スーパーロボット大战W	SLG	BANPRESTO
银星围棋DS	银星围棋DS	TAB	EA
3月8日			
耀西岛DS	ヨッシーアイランドDS	ACT	任天堂
龙樱DS	ドラゴン樱DS	ETC	EA
圣剑传说 玛娜英雄	圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ	RPG	Square Enix
机器猫 野比的新魔界大冒险	どらえもん のび太の新魔界大冒险	ACT	SEGA
3月15日			
主题公园DS	テーマパーク	SLG	EA
心跳回忆 女生版 初恋	ときめきメモリアルガールズサイド 1st Love	SLG	KONAMI
KONAMI街机收藏集	コナミアーケードコレクション	ETC	KONAMI
孤岛冒险 迷失在蔚蓝中2	サバイバルキッズ ロスト イン ブルー2	SLG	KONAMI
游戏王 双重怪兽 世界冠军杯	游戏王デュアルモンスターズワールドチャンピオンシップ	RPG	KONAMI
3月21日			
蜡笔小新 风云大作战	クレヨンしんちゃん 嵐を叫ぶぬってクレヨン大作战	ACT	Banpresto
炸弹人故事	ボンバーマンストーリー	RPG	HUDSON
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ遥かなる悟空传说	RPG	NBGI
3月29日			
灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	ETC	Media Works
2007年3月			
妖逆门	妖逆门 アヤカシ・ファイティング	AVG	TAKARA TOMY
游戏漫画 横山光辉三国志 第三卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三卷	ETC	ASNetworks
Spectrobs	スペクトロブス	ACT	Bueno Vista
机器猫 野比的新魔界大冒险	ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS	AVG	SEGA
4月5日			
真 三国无双DS	真 三国无双DS	ACT	KOEI
4月12日			
★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
小美人鱼 阿里艾尔海的宝藏	リトルマーメイド アリエルの海のたからもの	AVG	Walt Disney Japan
流星迪斯尼魔法	メテオス ディズニー マジック	ETC	Walt Disney Japan
4月26日			
★最终幻想12 亡灵之翼	FF12 Revenant Wings	RPG	Square Enix
5月10日			
最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	TAB	每日通信
2007年春季预定			
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
2007年内预定			
游戏漫画 横山光辉三国志 第四卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第四卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第五卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第五卷	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第六卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第六卷	ETC	ASNetworks
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
真·女神转生	真·女神转生	RPG	ATLUS
★勇者斗恶龙9	Dragon Quest IX	RPG	Square Enix
雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	Level 5

PSP

中文名	原名	类型	厂商
3月8日			
AI围棋（Best Collection）	AI围棋（Best Collection）	TAB	Marvellous
AI将棋（Best Collection）	AI将棋（Best Collection）	TAB	Marvellous
AI麻雀（Best Collection）	AI麻雀（Best Collection）	TAB	Marvellous
3月13日			
数码武装	Coded Arms	FPS	KONAMI
3月21日			
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
炸弹人大陆Portable	ボンバーマンランド ポータブル	ETC	HUDSON
3月29日			
★三国志VIII	三国志VIII	SLG	KOEI
4月5日			
实况力量棒球Portable2	实况パワフル野球ポータブル2	SPG	KONAMI
机动战士高达SEED 联合对ZAFT	机动战士ガンダムSEED 连合vs ZAFT	STG	NBGI
4月19日			
最终幻想	Final Fantasy	RPG	Square Enix
5月发售预定			
Bleach 灵魂燃烧4	Bleach Heat the Soul 4	ACT	SCEI
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
大众高尔夫球场	みんなのGOLF场	SPG	SCE
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット&クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウオーズ	RPG	日本一
痕Portable	痕Portable	AVG	Aqua Plus

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

最速时间购买电软 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 4月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 夏日明日香人形



1名

② 火影忍者超Q大靠垫



2名

③ 樱兰高中超Q手机挠



14名

④ ARIA 水影布贴

（随机获取任意一款）



17名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



（随机获取任意一款）

15名

⑥ 最终幻想 迷你云狼火机手机链



5名

⑦ 死亡笔记超酷钥匙环



6名

199期中奖名单

1等奖：云南省/刘磊

2等奖：广西省/黄赞、北京市/杨兰、新疆/贾浬、重庆市/林玫鸷、安徽省/陈潇

3等奖：四川省/王溯镭、四川省/王浩瑞、福建省/高捷、重庆市/王冬、河北省/武林、河北省/龙海波、浙江省/张文涛、北京市/高鹏宇、天津市/王菲、北京市/闫洁

4等奖：上海市/瞿黎敏、上海市/吴飞、江苏省/薛勇、陕西省/张磊、北京市/李程跃、河北省/高涛、湖南省/周哲、江苏省/刘洋、安徽省/蔡月桓、河南省/商夏

5等奖：天津市/杨欣宇、上海市/全坤、贵州省/裴湘黔、北京市/张思远、江苏省/沈煜飞

6等奖：湖北省/冉健雄、贵州省/张梦洁、福建省/谢佳林、海南省/梁文俊、浙江省/何嘉宁、广东省/柳润麟、广东省/杨秀南、天津市/徐芮、广西省/周俊彦

7等奖：北京市/程帆帆、内蒙古/张凯、天津市/戴文利、广东省/林超龙、安徽省/王凡、江西省/乐源、河北省/暴磊、四川省/周凯文、广东省/方灿源、江苏省/沈思思

8等奖：陕西省/郑炜、安徽省/聂鹏、河北省/耿飞、浙江省/陈薛亮、河北省/刘浩明、山东省/孙志浩、天津市/郝斌、上海市/王甲颖、福建省/姜昆、北京市/韩迪

中国电玩榜中奖名单

FATE Q版人物小挂扣：河北省/王丰、浙江省/章成洋、上海市/徐禧、山东省/宋浩、辽宁省/李伟、浙江省/沈宇杰

最终幻想/高达荧闪手机贴：四川省/罗瑶、重庆市/王一蒙、吉林省/金日、广东省/刘维佳、湖北省/苏光湛

最终幻想VII少年归来PLAY ARTS：江苏省/虞喜晔